SNSP - E7 - UKV

Eek! The Cat™

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

INSTRUCTION BOOKLET

ocean

WARNING: PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENTION: VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO®, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

WAARSCHUWING: LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO®-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

ADVERTENCIA: POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO®.

ATTENZIONE: LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

VARNING: VAR GOD LÄS NOGGRANT GENOM HÄFTET MED KUNDINFORMATION OCH VARNINGAR SOM FÖLJER MED DENNA PRODUKT INNAN DU ANVÄNDER DITT HÅRDVARUSYSTEM, DITT SPEL ELLER DITT TILLBEHÖR FRÅN NINTENDO ®.

VAROITUS: LUE TARKKAAN TÄMÄN TUOTTEEN MUKANA TOIMITETTU TIEDOTUS- JA VAROITUSLEHTINEN ENNEN KUIN KÄYTÄT NINTENDO® -LAITTEITA, -PELIKASETTIA TAI -VARUSTEITA.

This seal is your assurance that Nintendo has approved the quality of this product. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Super Nintendo Entertainment System.

Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Super Nintendo Entertainment System paßt.

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuve ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matiere de fabrication, de fiabilite et surtout, de qualite. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires pour assurer une totale compatibilite avec votre Super Nintendo Entertainment System.

Dit zegel waarborgt u, dat dit produkt door Nintendo is gecontroleerd en dat het qua constructie, betrouwbaarheid en entertainmentwaarde volledig aan onze hoge kwaliteitseisen voldoet. Let bij het kopen van spellen en accessoires altijd op dit zegel, zodat u verzekerd bent van een goed werkend Super Nintendo Entertainment System.

Este sello es tu seguro de que Nintendo ha aprobado la calidad de este producto. Busca siempre este sello cuando compres videojuegos y accesorios para asegurarte una completa compatibilidad con tu Super Nintendo Entertainment System.

Questo sigillo è la tua garanzia che Nintendo ha valutato ed approvato questo prodotto. Richiedilo sempre all'acquisto di giochi ed accesori per assicurare la completa compatibilità con il tuo Super Nintendo Entertainment System.

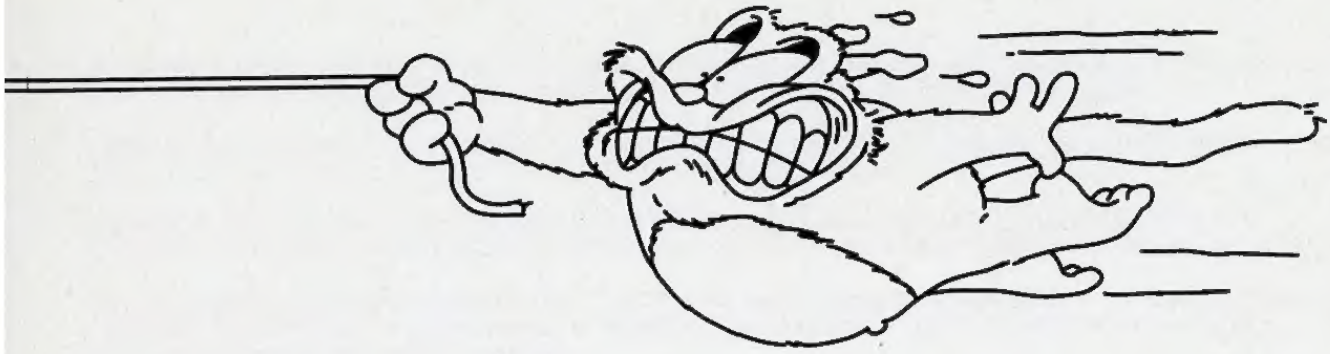
Detta märke är din garanti för att Nintendo har godkänt kvaliteten hos denna produkt. Titta alltid efter detta märke när du köper spel och tillbehör för att vara säker på att de är fullt kompatibla med ditt Super Nintendo Entertainment System.

Tämä sinetti on todisteena siitä, että tämä tuote on laadultaan Nintendon hyväksymä. Tarkista aina pelejä ja varusteita hankkiessasi, että niissä on tämä sinetti varmistaaksesi niiden täyden yhteensopivuuden Super Nintendo Entertainment System - järjestelmän kanssa.

TM & © FOX CHILDREN'S NETWORK, INC. 1992. ALL RIGHTS RESERVED.
GAME PROGRAM © 1994 OCEAN EUROPE LIMITED.

LICENSED BY

NINTENDO ®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.



English 1

Deutsch 11

Français 21

Nederlands 31

Español 41

Italiano 51

Svenska 61

Suomi 71

HOW TO PLAY

This game is for one player only.
You control Eek through 5 different stages. In each stage, you'll try to help one of his ill-fated friends to safety. When you successfully clear a stage, you have a chance to play a bonus level, if you collected enough burgers on the previous stage.

If, one of his friends gets zapped, they will lose some energy. When all of their energy is lost, you lose an attempt.

GETTING STARTED

With the Super NES turned off, insert the game pak into the unit. Now turn the power on. You will see the copyright screen followed by the introduction animation, which can be skipped by pressing the START button.

CONTINUING A GAME

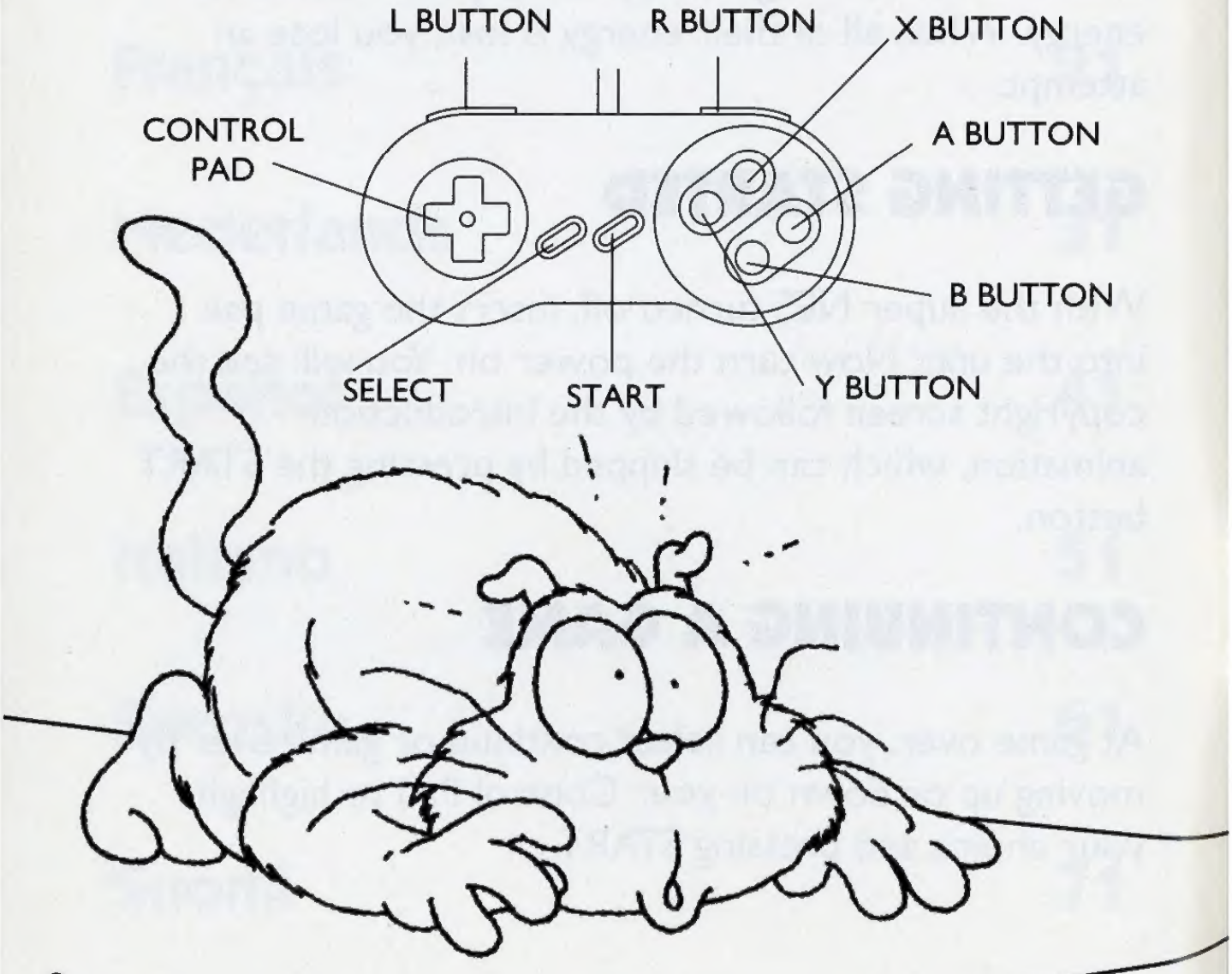
At game over, you can select continue or game over by moving up or down on your Control Pad to highlight your choice and pressing START.

CONTROLLING EEK

If Eek walks into one of his friends, he can push them around, and even kick them, which makes them jump.

Eek can attack unfriendly characters with a wet fish he has with him for occasional emergencies.

EEK'S AMAZING ABILITIES



Walk: Control Pad Right/Left.

Run: Hold the Control Pad in the direction Eek is currently walking.

Jump: B Button. The longer you hold the B button pressed, the higher Eek jumps.

Push: Walk or run into any of Eek's friends or an object. Eek can push his friends from the front or from behind.

Turn a Friend Around: A Button, but only if Eek is pushing from the front.

Kick a Friend: A Button, but only if Eek is pushing from behind.

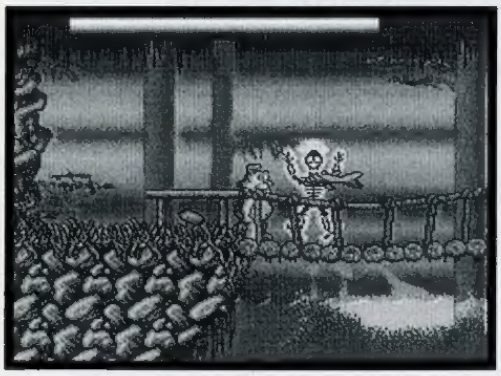
Switch Places: X Button or DOWN on the Control Pad will swap Eek and whatever he is pushing around (but only while he is standing still).

Whack With the Fish: Y Button

Make a Bridge: If Eek falls across a small enough gap, he will form a feline bridge.

Pause: Press Start at any point in the game and it will be paused until you press Start again.

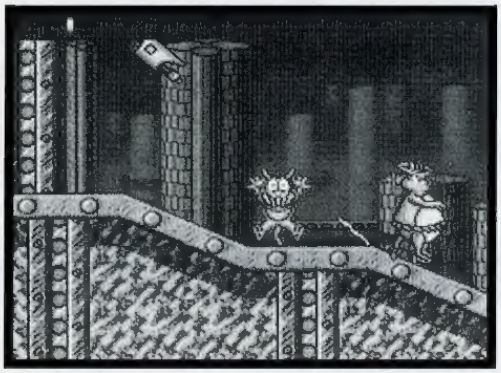
STAGE 1: MISEREEK



After a nasty accident with a block of soap, Eek's neighbour (a friendly old lady) is convinced Eek has rabies and has decided to take him to the vet's. Unfortunately, she is blind as a bat and has ended up at the zoo. Eek must steer her clear of all the animals and traps and get her safely out.

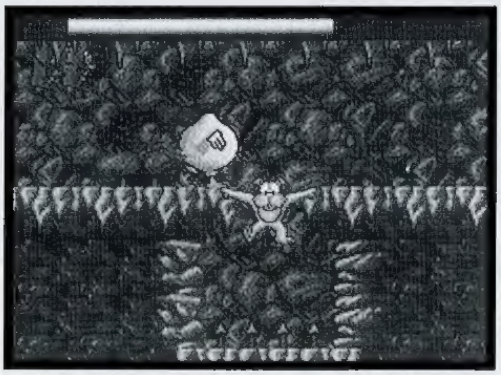
STAGE 2: EEK vs. THE FLYING SAUCERS

Eek accidentally hands his girlfriend Annabelle over to evil aliens who want to use her as a battery for their Zoltarian Ray which is pointed at Earth. Regrettably for



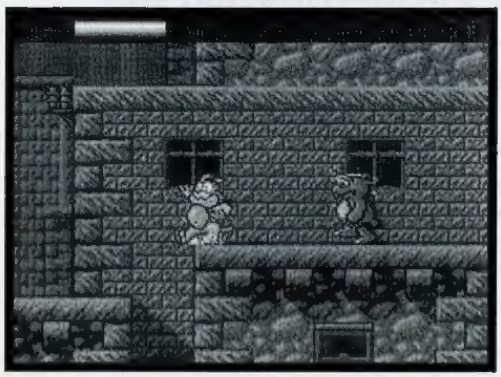
Eek, Annabelle has been stunned by the battery machine and is left stumbling around an alien city. Can Eek save Annabelle and the world from nasty aliens?

STAGE 3: HALLOW-EEK



Wendy and Elizabeth are dressed in an oversized chicken costume. Since they can't see out of the top of the chicken, Eek is left to steer them to safety and out of the cemetery they have stumbled into.

STAGE 4: BEARZ 'n THE HOOD

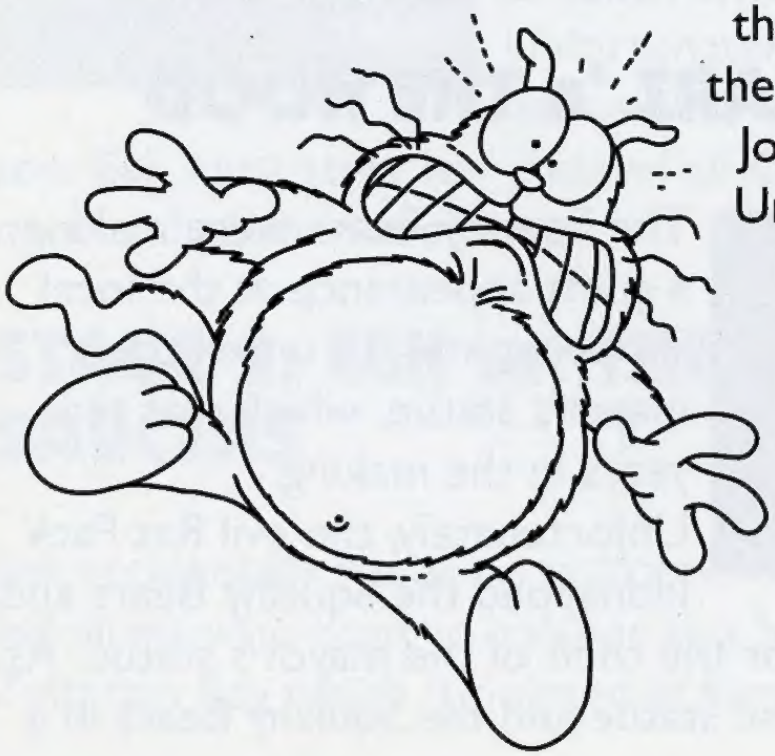


The Squishy Bears were making a guest appearance at the local shopping mall, to unveil the mayor's statue, which was ten years in the making. Unfortunately, the evil Rat Pack kidnapped the Squishy Bears and then framed them for the theft of the mayor's statue. As they took off with the statue and the Squishy Bears in a

truck, Pierre made his escape and fell out of the speeding truck. Can Eek help the poor dazed Pierre to find his partners and clear their names?

STAGE 5: IT'S A WONDERFUL NINE LIVES

Eek was looking out of the window, watching the snow fall, when all of a sudden out of the clouds flew Santa and his reindeer, straight into the path of a Boeing 747. As he swerved to avoid it a little present fell out of the sack on the back of his sleigh. Eek rushed out to catch it. Being a sentimental little kitty, Eek takes on the quest of delivering the present to little Joey the orphan. Unfortunately for Eek, whatever the present is, it has legs poking through the breathing holes and has run off.



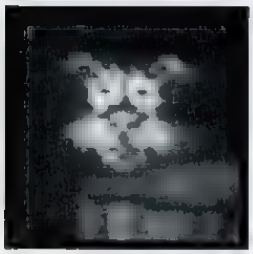
BONUS LEVELS

If Eek collects enough burgers in each stage, he gains access to the bonus level. The number needed is shown on the stage title screen as black silhouetted burgers at the bottom left.

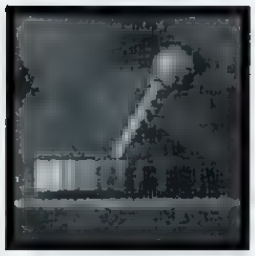
The bonus level is made up of all Eek's favorite food, which must be eaten. To complete a bonus level, Eek must eat as much as possible to score points and find the exit.

THINGS TO COLLECT AND USE

Burger: You need to collect these to get to the bonus levels.



Eek's Face: Collect this for an extra life.



Switches: Trigger these to operate the elevators and open doors.

Barrels, Rocks and Garlic: When you come across these, they may be useful to you!

HINTS & TIPS

- Keep your cool!

- Don't jump while walking along telegraph cables. If someone is on it when you land, one of you will fall straight through!

- Forming a bridge is much better than kicking someone over the gap.

- All objects have a use in the game.

- Leaving Eek's friends in a safe spot will allow Eek to go on ahead and clear the way.

TM & © Fox Children's Network, Inc. 1992.
All rights reserved.
Game Program © 1994 Ocean Europe Ltd.

Sony Electronic Publishing warrants to the original purchaser of this Sony Electronic Publishing product, for a period of ninety (90) days from the date of purchase, that this Game Pak is free from defects in material and workmanship and agrees, within such period and at its option, to either repair or replace it free of charge. Send product postage paid, together with dated proof of purchase, to the address shown below. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in this Sony Electronic Publishing product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect.

THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING ON OR OBLIGATE SONY ELECTRONIC PUBLISHING. ANY IMPLIED WARRANTIES APPLICABLE TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD SPECIFIED ABOVE. SUBJECT TO THE FOREGOING, THIS SONY ELECTRONIC PUBLISHING PRODUCT IS SOLD "AS IS", WITHOUT EXPRESS OR IMPLIED WARRANTY OF ANY KIND, AND SONY ELECTRONIC PUBLISHING IS NOT LIABLE FOR ANY LOSSES OR DAMAGES OF ANY KIND RESULTING FROM THE USE OF THIS PRODUCT. IN NO EVENT WILL SONY ELECTRONIC PUBLISHING BE LIABLE FOR INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS SOFTWARE PRODUCT.

Some countries do not allow limitations as to how long a warranty may last and/or exclusion or limitations of consequential damages, so the above limitations and/or exclusions of liability may not apply to you. The above warranty gives you specific legal right, and you may also have other rights which vary from country to country.

UK
Columbia Tristar Home Video UK
Fourth Floor
Horatio House
77-85 Fulham Palace Road
London W6 8JA

IRELAND
Columbia Tristar Home Video
Marshalsea Court
20/23 Merchants Quay
Dublin 8

AUSTRALIA
Sony Music Australia Limited
11-19 Hargrave Street
East Sydney, NSW 2010
Hotline: Sony Music (Australia) Hotline 0055 33153*
* 25c buys 21.4 secs.
Get parents OK to call.

DAS SPIEL

Dieses Spiel kann nur von einem Spieler gespielt werden.
Du steuerst Eek durch 5 verschiedene Stufen. In jeder Stufe wirst Du versuchen, einen seiner unglückseligen Freunde in Sicherheit zu bringen. Wenn Du eine Stufe erfolgreich bewältigt hast, bekommst Du die Möglichkeit, ein Bonuslevel zu spielen, wenn Du in der vorhergehenden Stufe genug Hamburger gesammelt hast.
Wenn auf der anderen Seite einer seiner Freunde niedergemacht wird, dann verlieren diese Energie. Wenn sie alle ihre Energie verloren haben, verlierst Du einen Versuch.

STARTEN

Lege das Gamepack in das Gerät ein, wenn Super NES ausgeschaltet ist. Schalte danach ein. Du siehst den Copyright-Bildschirm und anschließend eine Einführungsanimation, die durch Drücken von START übersprungen werden kann.

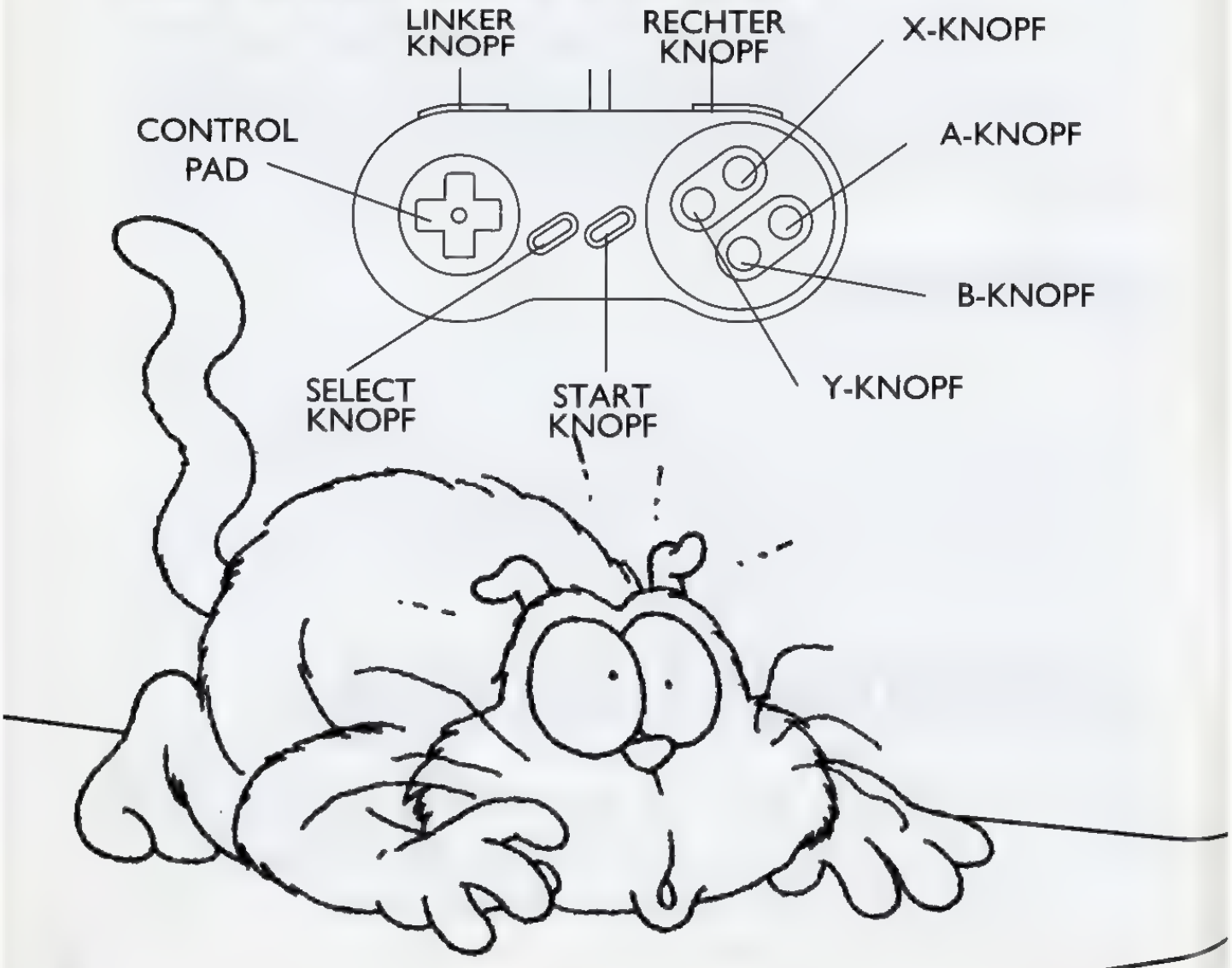
FORTSETZUNG EINES SPIELS

Wenn das Spiel zu Ende ist, kannst Du wählen zwischen Weiterspielen und Spielende; bewege das Controlpad nach oben oder nach unten, um Deine Wahl zu markieren, und drücke START.

STEUERUNG VON EEK

Wenn Eek auf einen seiner Freunde trifft, kann er sie herumschieben und sogar treten, was sie springen läßt. Eek kann unfreundliche Gestalten mit einem nassen Fisch angreifen, den er für gelegentliche Notfälle mit sich führt.

DIE ERSTAUNLICHEN FÄHIGKEITEN VON EEK



Gehen: Control pad nach rechts/links.

Laufen: Control pad in die Richtung bewegen, in die Eek momentan geht.

Springen: Knopf B. Je länger Du den Knopf B gedrückt hältst, desto höher springt Eek.

Schieben: Gehe oder laufe entweder in einen Freund von Eek oder gegen einen Gegenstand. Eek kann seine Freunde von vorne oder von hinten schieben.

Einen Freund umdrehen: Knopf A, aber nur, wenn Eek von vorne schiebt.

Einen Freund treten: Knopf A, aber nur, wenn Eek von hinten schiebt.

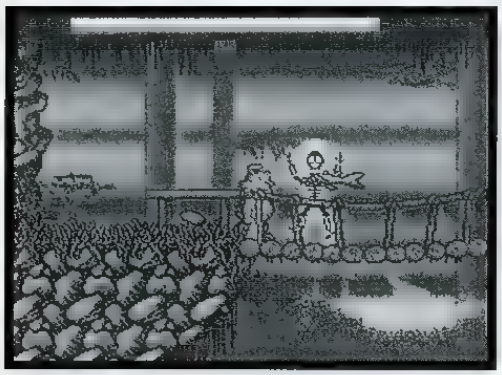
Platz tauschen: Drücken von Knopf X oder UNTEN auf dem Control pad tauscht die Positionen von Eek und dem, was er gerade schiebt (aber nur, während er steht).

Schlag mit dem Fisch: Knopf Y.

Eine Brücke bilden: Wenn Eek über eine Lücke fällt, die klein genug ist, bildet er eine Katzenbrücke.

Pause: Drücke den Start-Knopf an einem beliebigen Punkt während des Spiels, und es wird solange angehalten, bis Du den Start-Knopf erneut drückst.

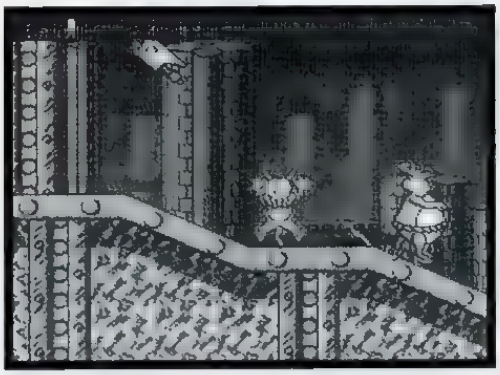
STUFE 1: UNGLÜCKLICHER EEK



Nach einem häßlichen Unfall mit einem Stück Seife ist die Nachbarin von Eek (eine nette ältere Dame) davon überzeugt, daß Eek Tollwut hat, und sie hat daher beschlossen, ihn zum Tierarzt zu bringen. Leider ist sie blind wie ein Maulwurf und im Zoo gelandet. Eek muß sie um alle Tiere und Fallen herumleiten und sicher hinausführen.

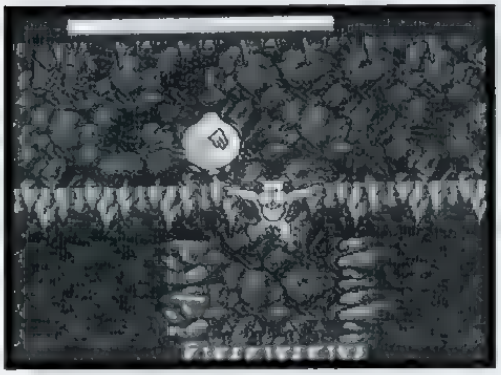
STUFE 2: EEK GEGEN DIE FLIEGENDEN UNTERTASSEN

Eek hat seine Freundin Annabelle aus Versehen bösen Außerirdischen übergeben, die sie als Batterie für ihren zoltarischen Strahl benutzen wollen, der auf die Erde gerichtet ist. Bedauerlicherweise wurde Annabelle von



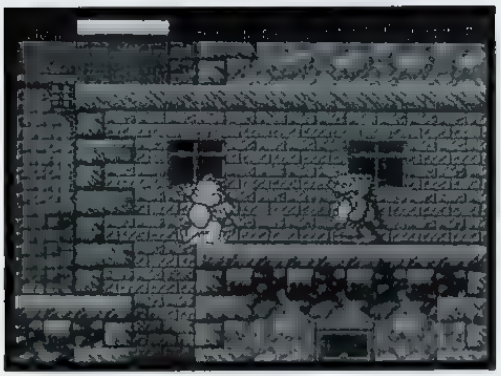
der Batteriemaschine betäubt, und nun irrt sie durch die fremde Stadt. Kann Eek Annabelle und die Welt vor den gemeinen Außerirdischen retten?

STUFE 3: HALLOW-EEK



Wendy und Elizabeth tragen ein überdimensionales Hühnerkostüm. Da sie aus dem Kostüm heraus nichts sehen können, muß Eek sie in Sicherheit und von dem Friedhof wegbringen, auf den sie zufällig geraten sind.

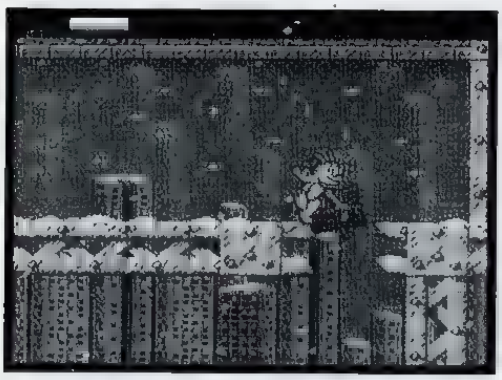
STUFE 4: BÄREN IM SACK



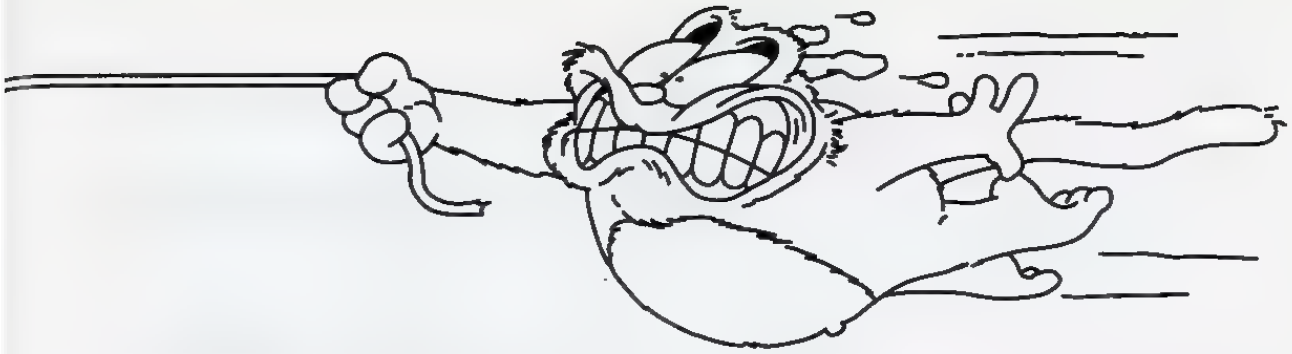
Die Squishy Bears hatten einen Auftritt im örtlichen Einkaufszentrum, um dort die Statue des Bürgermeisters zu enthüllen, deren Anfertigung zehn Jahre gedauert hatte. Leider hat das böse Rat Pack die Squishy Bears entführt und diese hereingelegt, so daß diese als die Diebe der Statue gelten. Als sie mit der Statue und den Squishy Bears in einem LKW verschwanden, floh Pierre und fiel dabei von dem

rasenden LKW. Kann Eek dem armen und benommenen Pierre dabei helfen, seine Freunde wiederzufinden und ihre Namen reinzuwaschen.

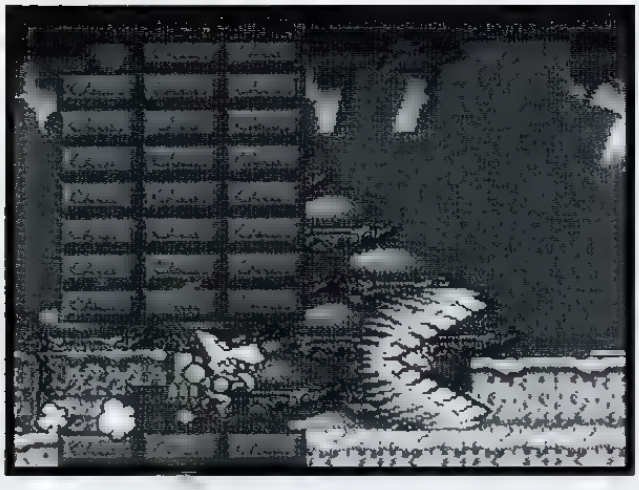
STUFE 5: DIE WUNDERBAREN NEUN LEBEN



Eek sah aus dem Fenster und betrachtete die Schneeflocken, als plötzlich der Weihnachtsmann mit seinen Hirschen aus den Wolken angeflogen kam, und zwar direkt in die Flugbahn einer Boeing 747. Als er etwas schleuderte, um auszuweichen, fiel ein kleines Geschenk hinten von seinem Schlitten. Eek lief hinaus, um es aufzufangen. Da er ein sentimentaler kleiner Kater ist, macht sich Eek auf die Suche nach dem kleinen Waisenjungen Joey, um ihm sein Geschenk zu bringen. Bedauerlicherweise hat das Geschenk, was immer es auch ist, Beine, die es durch die Luftlöcher steckte, und nun ist es davongelaufen.



BONUSLEVEL

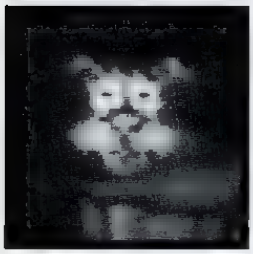


Wenn Eek auf jeder Stufe genügend Hamburger sammelt, erhält er Zutritt zum Bonuslevel. Die erforderliche Anzahl wird unten links auf dem Titelbildschirm der betreffenden Stufe als schwarz dargestellte Hamburger angezeigt.

Das Bonuslevel besteht aus Eek's Lieblingsessen, das aufgegessen werden muß. Zum Beenden eines Bonuslevels muß Eek soviel wie möglich essen, um Punkte zu sammeln, und den Ausgang finden.

GEGENSTÄNDE ZUM SAMMELN & BENUTZEN

Hamburger: Du mußt diese sammeln, um die Bonuslevel zu erreichen.



Eeks Gesicht: Sammle dieses für ein zusätzliches Leben.

Schalter: Betätige diese, um Fahrstühle zu bedienen und Türen zu öffnen.

Fässer, Felsen und Knoblauch: Sie können nützlich für Dich sein.

HINWEISE & TIPS

- Bleib ruhig!

- Springe nicht, wenn Du neben Telegrafenmasten gehst. Wenn sich bei Deiner Landung jemand darauf befindet, wird einer von Euch direkt durchfallen!

- Eine Brücke zu bilden ist besser, als jemanden über eine Lücke zu treten.

- Alle Gegenstände besitzen einen Zweck in diesem Spiel.

- Wenn Du Eeks Freunde an einem sicheren Ort zurückläßt, kann Eek vorwärtsgehen und den Weg freimachen.

TM & © Fox Children's Network, Inc. 1992.
Alle Rechte vorbehalten.
Spielprogrammierung © 1994 Ocean Europe Ltd.

Sony Electronic Publishing garantiert dem ursprünglichen Käufer dieses Sony Electronic Publishing-Produktes für einen Zeitraum von neunzig (90) Tagen ab Kaufdatum, daß dieses Game Pak frei von Material- und Verarbeitungsfehlern ist. Sollte dennoch innerhalb der 90 Tage ein Defekt dieser Art auftreten, ersetzt oder repariert Sony Electronic Publishing das Game Pak kostenlos. Dazu senden Sie das Produkt und einen datierten Kaufnachweis bitte ausreichend frankiert an die unten angegebene Adresse. Diese Garantie gilt nicht für und erlischt im Fall von unsachgemäßer Handhabung, Vernachlässigung oder mutwilliger Beschädigung dieses Sony Electronic Publishing-Produktes.

DIESE GARANTIE GILT ANSTELLE JEGLICHER ANDERER GARANTIEN, UND KEINERLEI ANDERE ERKLÄRUNGEN ODER FORDERUNGEN BELIEBIGER ART SIND FÜR SONY ELECTRONIC PUBLISHING BINDEND ODER VERPFLICHTEND. JEGLICHE AUF DIESES SOFTWAREPRODUKT ANWENDBARE IMPLIZIERTE GARANTIE, EINSCHLIESSLICH DERER ZU HANDELSÜBLICHER QUALITÄT UND EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK, IST AUF DIE OBEN GENANNTEN FRIST VON NEUNZIG (90) TAGEN BEGRENZT. IN ANBETRACHT DESSEN WIRD DIESES SONY ELECTRONIC PUBLISHING-PRODUKT "IM GEGENWÄRTIGEN ZUSTAND" VERKAUFT, OHNE JEDWEDE AUSDRÜCKLICHE ODER INDIREKTE GARANTIE, UND SONY ELECTRONIC PUBLISHING ÜBERNIMMT IN KEINER WEISE HAFTUNG FÜR VERLUSTE ODER SCHÄDEN, DIE AUS DER BENUTZUNG DIESES PRODUKTS HERVORGEGANGEN SIND. IN KEINEM FALL HAFTET SONY ELECTRONIC PUBLISHING FÜR INDIREKTE ODER FOLGESCHÄDEN, DIE AUS BESITZ, BENUTZUNG ODER VERSAGEN DIESES SOFTWAREPRODUKTES ENTSTEHEN.

Einige Staaten verbieten den Ausschluß und/oder die Begrenzung von zufälligen oder Folgeschäden und/oder die zeitliche Begrenzung der Garantie. Es ist daher möglich, daß die oben aufgeführten Einschränkungen und/oder Ausschlüsse nicht auf Sie zutreffen. Mit dieser Garantie erhalten Sie bestimmte gesetzliche Rechte. Ihre zusätzlichen landesüblichen Rechte werden davon nicht beeinträchtigt.

GERMANY
Sony Electronic Publishing
Zeil 13
60313 Frankfurt
Germany

AUSTRIA
Sony Music Entertainment GmBH
Erlachgasse 134-140
A-1101 Vienna

COMMENT JOUER

Ce jeu se joue à un seul joueur.

Vous devez guider Eek dans cinq niveaux. A chaque niveau, vous l'aidez à sauver un de ses infortunés amis. Lorsque vous terminez un niveau, et si vous avez ramassé assez de hamburgers, vous avez le droit de jouer un niveau de bonification.

Mais si ses amis se font assommer, ils perdent de l'énergie. Lorsque toute leur énergie est épuisée, vous perdez une vie.

AVANT DE JOUER

Avec le Super NES éteint, introduisez la cartouche dans la fente. Ensuite, mettez la console en marche. Vous verrez l'écran de copyright suivi du dessin animé d'introduction, que vous pouvez sauter en appuyant sur START.

POUR CONTINUER A JOUER

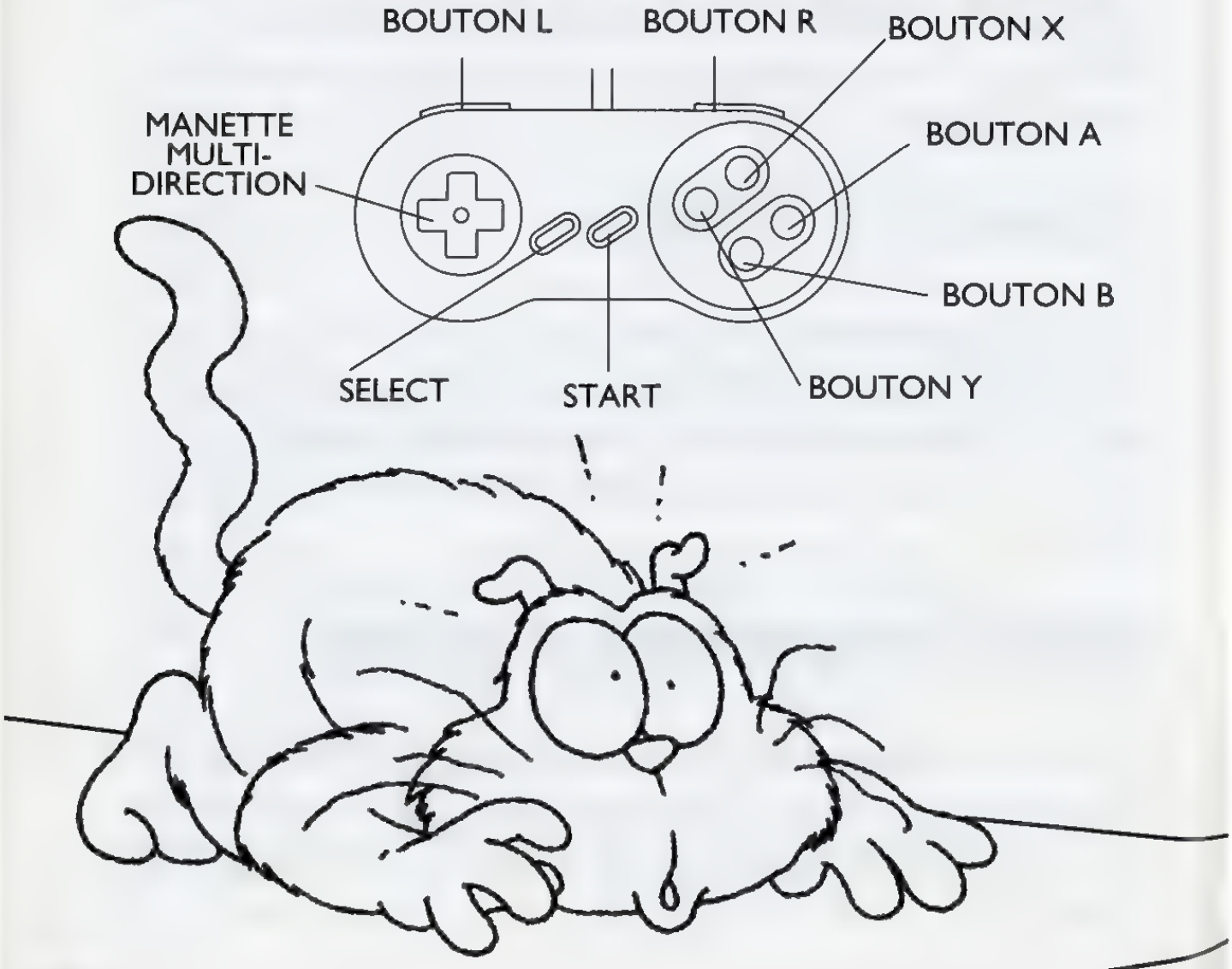
Quand vous avez fini un jeu, vous pouvez choisir de continuer à jouer ou de quitter le jeu en mettant la barre de surbrillance sur votre choix et en appuyant sur START.

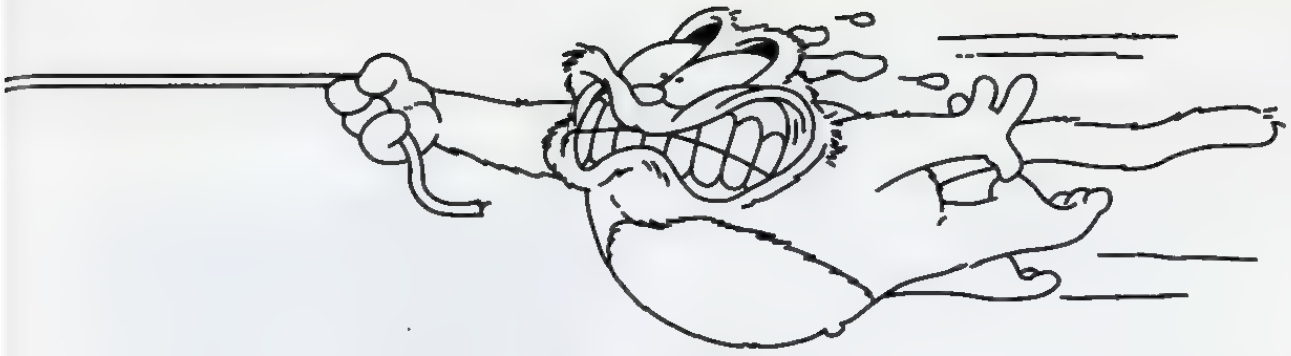
CONTROLE D'EEK

Si Eek se cogne dans un de ses amis, il le pousse, et peut même lui donner un coup de pied, ce qui le fait sauter.

Eek attaque ses ennemis avec un poisson mouillé qu'il garde sur lui pour les cas d'urgence.

LES POUVOIRS PRODIGIEUX D'EEK





Marcher: Manette multi-directionnelle Gauche/Droite.

Courir: Maintenir la manette multi-directionnelle dans la direction où Eek se dirige.

Sauter: Bouton B. Plus vous maintenez le bouton B enfoncé, plus Eek saute haut.

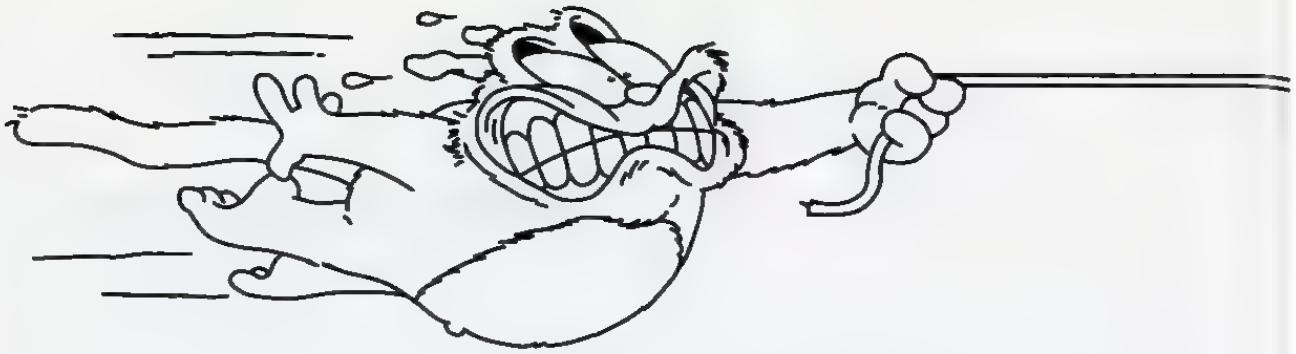
Pousser: Se cogner contre un ami ou un objet. Eek peut pousser ses amis par devant ou par derrière.

Tourner un ami: Bouton A, mais seulement si Eek est en train de pousser par devant.

Donner un coup de pied: Bouton A, mais seulement si Eek est en train de pousser par derrière.

Changer de place: Appuyer sur le bouton X ou sur Bas sur la manette multi-directionnelle fait changer de place à Eek et ce qu'il est en train de pousser (mais seulement s'il est immobile).

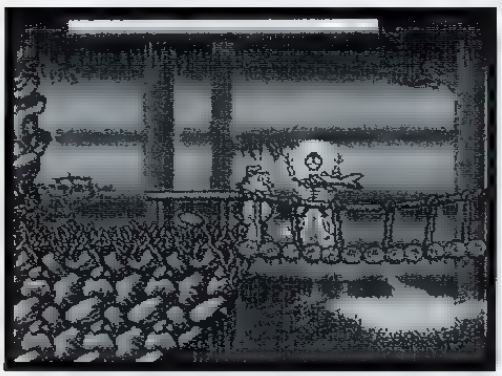
Donner un coup de poisson: Bouton Y.



Faire un pont: Si Eek tombe sur un trou assez étroit, il formera un chat-pont.

Pause: Appuyez sur Start à n'importe quel moment du jeu et il sera arrêté temporairement jusqu'à ce que vous appuyiez de nouveau sur Start.

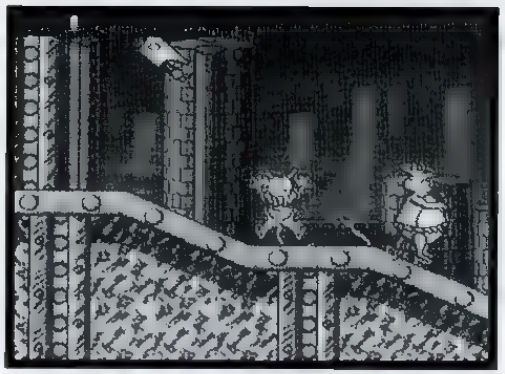
NIVEAU 1: ZOOLOGEEK



Après un mauvais accident avec un savon, la voisine d'Eek (une gentille vieille dame) est convaincue qu'Eek a la rage et a décidé de l'emmener chez le vétérinaire. Malheureusement, elle n'y voit rien et se retrouve au zoo. Eek doit la protéger de tous les animaux et des pièges, et la faire sortir saine et sauve.

NIVEAU 2: EEK CONTRE LES SOUCOUPES VOLANTES

Par accident, Eek livre son amie Annabelle à des cruels extra-terrestres qui veulent s'en servir comme d'une pile pour recharger leur Rayon Zoltarien, braqué sur la Terre. Malheureusement pour Eek, Annabelle a été



étourdie par la machine et se retrouve perdue dans une ville inconnue. Eek parviendra-t-il à sauver Annabelle, et le monde, des cruels extra-terrestres?

NIVEAU 3: FANTOMATEEK

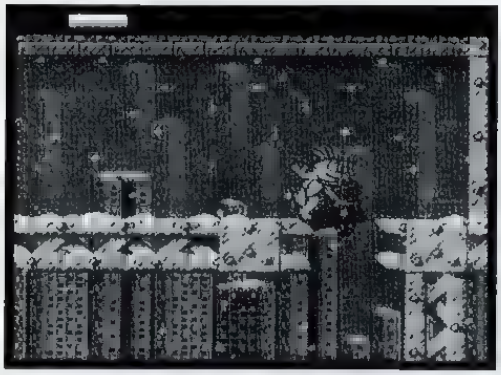
Wendy et Elizabeth se sont déguisées dans un énorme costume de poulet. Elles ne peuvent pas voir où elles vont et Eek doit les ramener en sécurité et les faire sortir du cimetière où elles se sont égarées.

NIVEAU 4: CATASTROPHEEK

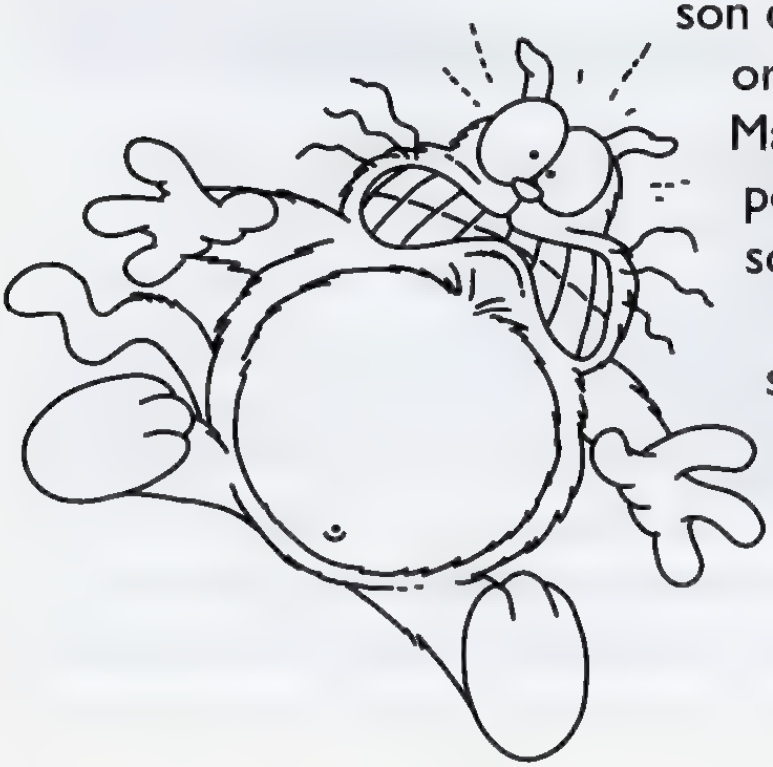
Le groupe des Squishy Bears arrive au centre commercial pour inaugurer la statue du Maire, que l'on a mis dix ans à faire. Malheur! le Gang des Rats a kidnappé les Squishy Bears et a fait croire que ce sont eux qui ont volé la statue. Ils se sauvent avec la statue et les Bears dans un camion, mais Pierre réussit à s'échapper en sautant du camion. Eek parviendra-t-il à aider le

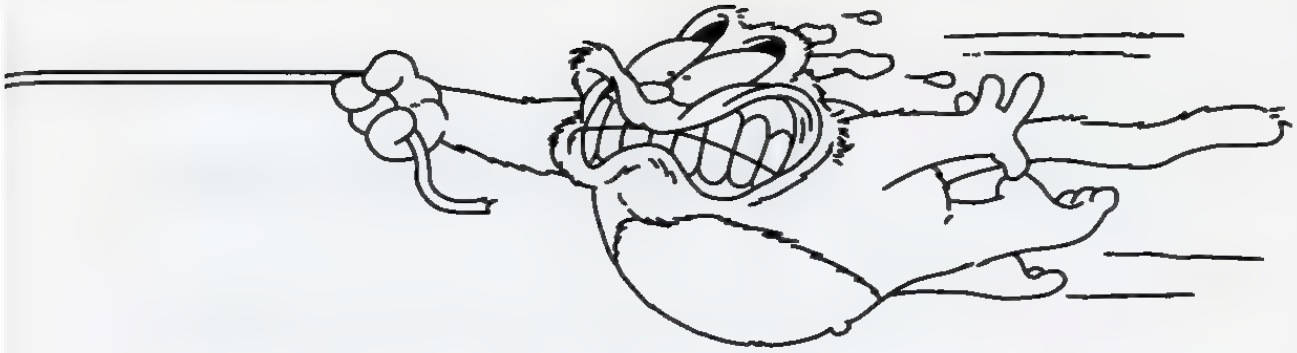
pauvre Pierre tout assommé à retrouver ses partenaires et à prouver leur innocence?

NIVEAU 5: EEK JOUE LES PERES NOEL

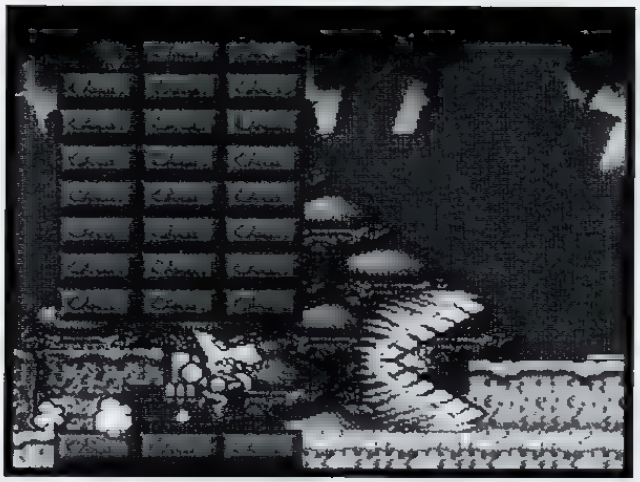


Eek regardait par la fenêtre, et contemplait la neige qui tombait, lorsque tout à coup le père Noël sort des nuages avec son traîneau, juste dans la trajectoire d'un Boeing 747. Il fait une embardée pour l'éviter, et un petit paquet tombe du sac posé à l'arrière du traîneau. Eek se précipite pour l'attraper. En petit chaton sentimental, Eek se donne pour mission de livrer son cadeau au petit orphelin Joey. Malheureusement pour Eek, des pattes sortent des trous d'air du cadeau et il se sauve.





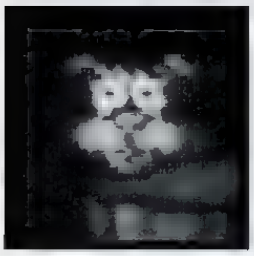
NIVEAUX DE BONIFICATION



Si Eek ramasse assez de hamburgers dans un niveau, il a le droit d'aller au niveau de bonification. Le niveau de bonification est fait de la nourriture préférée d'Eek, et doit être entièrement mangé. Pour terminer un niveau de bonification, Eek doit manger le plus possible pour gagner des points et trouver la sortie. Ça a l'air facile, mais Sharky le chien-requin veut toute la nourriture pour lui et il est équipé d'un propulseur.

OBJETS A RAMASSER ET A UTILISER

Hamburger: Il faut les ramasser pour pouvoir aller au niveau de bonification.



Tête d'Eek: Vous donne une vie supplémentaire.

Manettes: Actionnez-les pour faire marcher les ascenseurs et pour ouvrir les portes.

Tonneaux, Rochers et Ail: Lorsque vous les trouvez sur votre chemin, ils peuvent vous être utiles!

CONSEILS ET TRUCS

- Gardez votre calme!

- Ne sautez pas lorsque vous marchez sur les fils télégraphiques - si quelqu'un est là lorsque vous retombez, l'un de vous passera au travers!

- Il vaut bien mieux faire un pont qu'essayer de faire franchir un trou à quelqu'un en lui donnant un coup de pied.

- Tous les objets servent à quelque chose dans le jeu.

- Eek peut laisser ses amis à l'abri et avancer pour dégager le terrain.

TM & © Fox Children's Network, Inc. 1992.
Tous droits réservés.
Logiciel de jeu © 1994 Ocean Europe Ltd.

Sony Electronic Publishing garantit à l'acheteur initial de ce produit Sony Electronic Publishing, pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat, que cette cartouche de jeu est exempte de tout défaut de matière première ou de vice de fabrication, et accepte, pendant cette période, de la réparer ou la remplacer (à sa discrétion) gratuitement. Envoyez le produit, port payé, accompagné d'une preuve de la date d'achat, à l'adresse indiquée ci-dessous. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera invalide au cas où le défaut de ce produit Sony Electronic Publishing résulterait d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'un manque de soins.

CETTE GARANTIE EXCLUT TOUTE AUTRE GARANTIE ET AUCUNE DEMANDE OU RECLAMATION DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT NE LIERA OU N'ENGAGERA SONY ELECTRONIC PUBLISHING. LES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES A CE PRODUIT LOGICIEL, Y COMPRIS LES GARANTIES DE QUALITE MARCHANDE ET D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITEES A UNE PERIODE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS, COMME EXPLIQUE CI-DESSUS. SOUS RESERVE DE CE QUI PRECEDE, CE PRODUIT SONY ELECTRONIC PUBLISHING EST VENDU "TEL QUEL", SANS AUCUNE GARANTIE EXPRESSE OU IMPLICITE, ET SONY ELECTRONIC PUBLISHING NE SERA PAS TENU RESPONSABLE DES PERTES OU DOMMAGES DE QUELQUE SORTE QUE CE SOIT, RESULTANT DE L'UTILISATION DE CE PRODUIT. EN AUCUN CAS, SONY ELECTRONIC PUBLISHING NE SERA TENU RESPONSABLE DE DOMMAGES ACCESSOIRES OU INDIRECTS DECOULANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT LOGICIEL.

Certains pays n'acceptent pas les limitations de durée de garantie implicite et/ou les exclusions ou les limitations des dommages accessoires; il est donc possible que les limitations et/ou les exclusions de responsabilité ci-dessus ne vous concernent pas. La garantie ci-dessus vous donne des droits légaux spécifiques, mais vous pouvez également avoir d'autres droits qui varient d'un pays à l'autre.

FRANCE
Sony Electronic Publishing
131, Avenue de Wagram
75838 Paris Cedex 17
France
Hotline: SME (France) Hotline
36 68 22 02

SWITZERLAND
Sony Music Entertainment AG
Oberneuhofstrasse 6
CH-6340 Baar
Switzerland

HOE TE SPELEN

Het spel is voor één speler.

Je leidt Eek door 5 verschillende fases. In elke fase probeer je één van zijn ongelukkige vrienden in veiligheid te brengen. Als je met succes een fase uitspeelt, heb je de kans om een bonuslevel te spelen, mits je in de vorige fase genoeg hamburgers hebt verzameld.

Als één van zijn vrienden echter geraakt wordt, verliezen ze energie. Als al hun energie op is, verlies je een leven.

BEGINNEN

Zet de Super NES uit en doe de spelcassette erin. Zet de Super NES weer aan. Je ziet nu het copyright-scherm, gevolgd door de introductie-animatie. Deze kun je overslaan door op START te drukken.

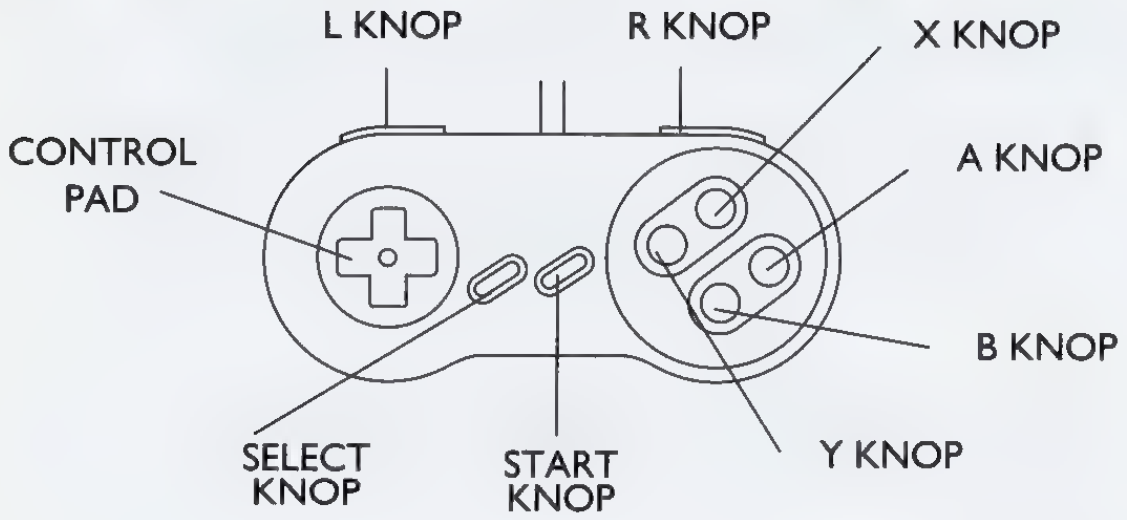
VERDERGAAN MET EEN SPEL

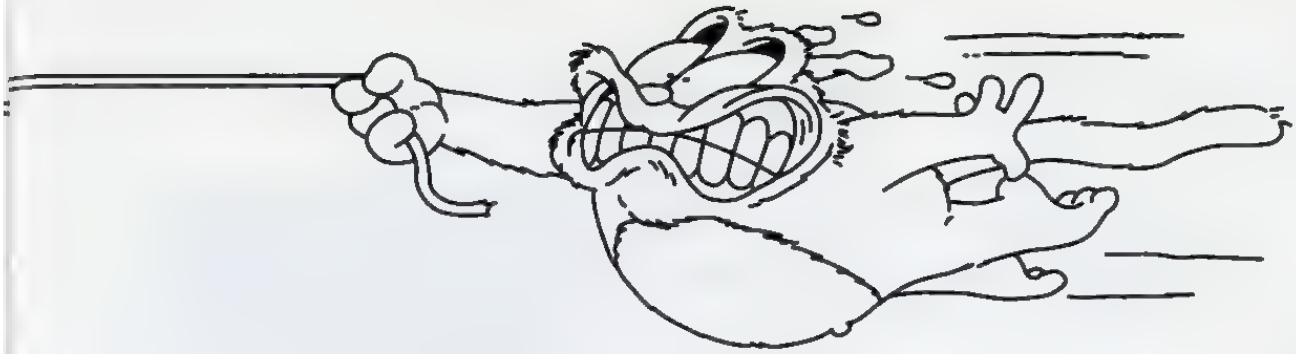
HET BESTUREN VAN EEK

Als Eek één van zijn vrienden tegenkomt, kan hij ze alle kanten op duwen, en zelfs schoppen om ze te laten springen.

Onvriendelijke personen kan Eek aanvallen met een natte vis die hij altijd bij zich heeft voor noodgevallen.

EEK'S VERBAZENDE TALENTEN





Lopen: control pad links/rechts.

Rennen: Hou de control pad vast in de richting waar Eek naar toe loopt.

Springen: B-knop. Hoe langer je de knop ingedrukt houdt, hoe hoger Eek springt.

Duwen: Loop of ren tegen een vriend van Eek of tegen een voorwerp. Eek kan zijn vrienden van voren of van achteren duwen.

Omdraaien van een vriend: A-knop, maar alleen als Eek van voren aan het duwen is.

Schoppen van een vriend: A-knop, maar alleen als Eek van achteren aan het duwen is.

Verwisselen van plaats: X-knop of naar beneden met de control pad verwisselt Eek met hetgeen hij aan het duwen is (maar alleen als hij stilstaat).

Meppen met de vis: Y-knop.

Een brug maken: Als Eek een gat tegenkomt dat klein genoeg is, zal hij een kattebrug vormen.

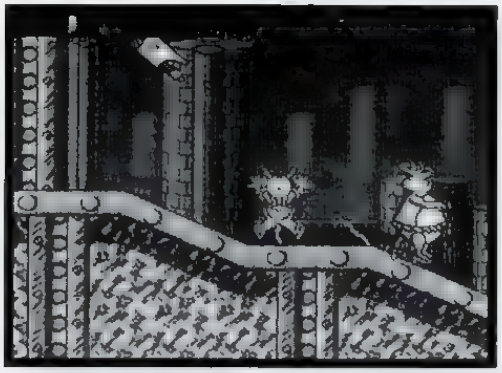
Pauzeren: Druk op elk gewenst moment op START en het spel zal onderbroken worden totdat er weer op START gedrukt wordt.

Fase 1: MISEREEK

Na een onaangenaam incident met een stuk zeep, is Eek's buurvrouw (een vriendelijk oud vrouwtje) er van overtuigd dat Eek hondsdolheid heeft, en wil ze hem met alle geweld naar de dierenarts brengen. Jammer genoeg is ze zo blind als een mol en komen ze in de dierentuin terecht. Eek moet haar tegen alle dieren en vallen beschermen, en haar veilig terug brengen.

Fase 2: EEK VS THE FLYING SAUCERS

Per ongeluk levert Eek zijn vriendin Annabelle over aan kwaadaardige buitenaardse wezens, die haar willen gebruiken als batterij voor hun Zoltarische Straal die op

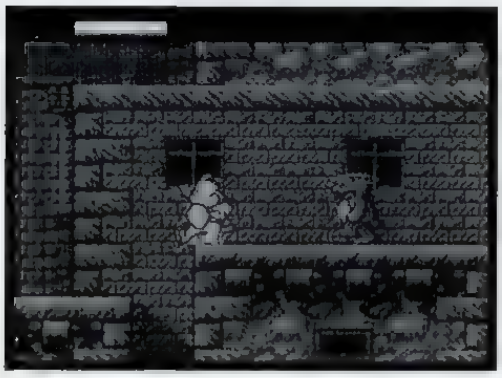


de aarde gericht staat. Jammer genoeg voor Eek is Annabelle verdoofd door de batterij-machine en dwaalt ze nu rond in een buitenaardse stad rond. Kan Eek Annabelle en de wereld redden van de gemene buitenaardse wezens?

Fase 3: HALLOW-EEK

Wendy en Elizabeth dragen een veel te groot kippekostuum. Omdat ze niet boven het kostuum uit kunnen kijken, moet Eek ze in veiligheid brengen, weg van het kerkhof waar ze beland zijn.

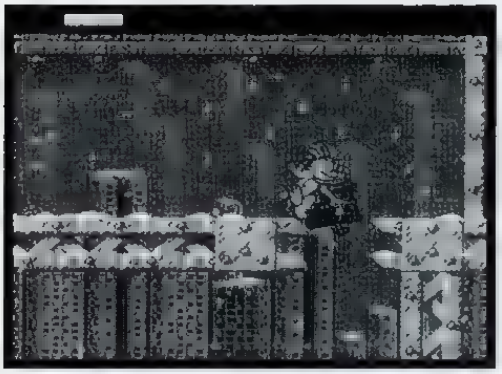
Fase 4: BEARZ 'n THE HOOD



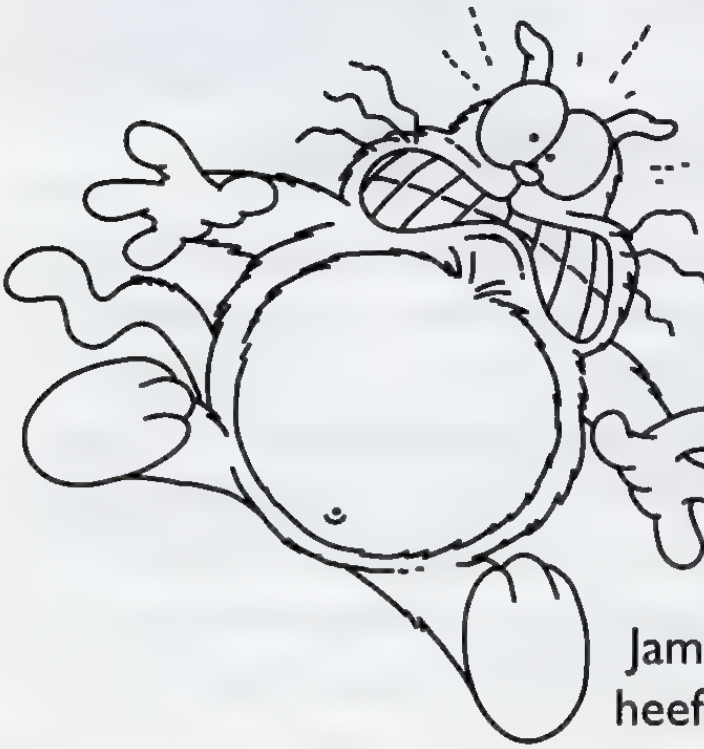
De Squishy Bears hebben een gastoptreden in het plaatselijke winkelcentrum, om een beeld van de burgemeester te onthullen waar tien jaar over was gedaan. Helaas worden ze ontvoerd door de slechte Rattenbende, die hen de diefstal van het beeld in de

schoenen schuift. De bende gaat er vandoor, met het beeld en de Squishy Bears in een vrachtwagen, maar Pierre weet te ontkomen, en valt uit de hard rijdende vrachtwagen. Kan Eek de arme, versufte Pierre helpen zijn partners te vinden en hun naam te zuiveren?

Fase 5: IT'S A WONDERFUL NINE LIVES

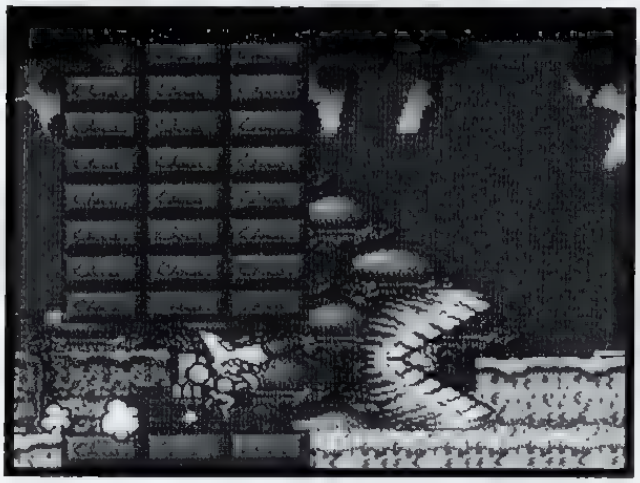


Eek was uit het raam aan het kijken, naar de vallende sneeuw, toen hij opeens de kerstman en zijn rendier uit de wolken zag komen, recht op een Boeing 747 af. Toen hij uitweek om een botsing te vermijden, viel er een klein kadootje uit de zak achterop zijn slee. Eek rende naar buiten om het te pakken. Omdat hij nu eenmaal een sentimenteel katje is, neemt Eek de taak op zich om het kadootje te bezorgen bij de kleine Joey, de wees. Jammer genoeg voor Eek heeft het kadootje, wat het



ook is, poten die uit de luchtgaatjes komen, en gaat het er vandoor.

BONUSLEVELS



Als Eek in elke fase genoeg hamburgers verzamelt krijgt hij toegang tot de bonuslevels. Het aantal wat hij nodig heeft wordt getoond op het titelscherm van de betreffende fase in de vorm van zwarte silhouetten van hamburgers links onderaan.

Het bonuslevel bestaat uit al het favoriete voedsel van Eek, dat hij op moet eten. Om een bonuslevel uit te spelen, moet Eek zoveel mogelijk eten om punten te scoren en de uitgang te vinden.

DINGEN OM TE VERZAMELEN & TE GEBRUIKEN

Hamburger: deze moet je verzamelen om de bonuslevels te kunnen spelen.

Eek's gezicht: pak dit op voor een extra leven.

Schakelaars: haal deze over om de liften en deuren te bedienen.

Vaten, stenen en knoflook: als je deze tegenkomt, kunnen ze je ook van nut zijn!

AANWIJZINGEN & TIPS

- Maar blijf koel!

- Spring niet als je over telegraafdraden loopt. Als er iemand opstaat wanneer je landt, valt één van jullie er recht doorheen!

- Een brug vormen is veel beter dan iemand over een gat shoppen.

- Alle voorwerpen kunnen ergens voor gebruikt worden.

- Als je Eek's vrienden op een veilige plaats achterlaat kan Eek alvast vooruit lopen en de weg vrijmaken.

TM & © Fox Children's Network, Inc. 1992.
Alle rechten voorbehouden.
Spelprogramma © 1994 Ocean Europe Ltd.

Sony Electronic Publishing garandeert de originele koper van het Sony Electronic Publishing produkt, voor een periode van negentig (90) dagen vanaf de dag van aankoop, dat deze Game Pak geen materiaaldefecton of fabricagefouten vertoond en verplicht binnen deze periode om naar goeddunken het produkt te reparen of vorvangen zonder enige kosten in rekening te brengen. Zend het produkt port betaaid en met een gedateerd aankoopbewijs naar onderstaand adres. Deze garantieregeling is niet van toepassing en nietig als het defect aan dit Sony Electronic Publishing produkt het gevolg is van misbruik, verkeerd gebruik, en gebruik voor oneigenlijke doeleinden of nalatigheid.

DEZE GARANTIEBEPALING IS IN PLAATS VAN ALLE GARANTIEBEPALINGEN EN GEEN ANDERE PROTESTEN OF EISEN VAN WELKE AARD DAN OOK ZIJN BINDEND VOOR SONY ELECTRONIC PUBLISHING OF VERPLICHTEN SONY ELECTRONIC PUBLISHING ERGENS TOE. GEIMPLICEERDE GARANTIEBEPALINGEN DIE VAN TOEPASSING ZIJN OP DIT SOFTWAREPRODUKT, INCLUSIEF GARANTIEBEPALINGEN BETREFFENDE VERKOOP EN GEBRUIK VOOR BEPAALDE DOELE INDEN, GELDEN SLECHTS VOOR DE PERIODE VAN DE BOVENGENOEMDE NEGENTIG (90) DAGEN, ONDER HEVIG AAN HET VOORAFGAANDE WORDT DIT SONY ELECTRONIC PUBLISHING VERKOCHT ZONDER ENIGE UITDRUKKELIJKE OF IMPLICIETE GARANTIEBEPALINGEN EN SONY ELECTRONIC PUBLISHING IS NIET AANSPRAKELIJK VOOR ENIG VERLIES OF SCHADE GELEDEN ALS RESULTAAT VAN HET GEBRUIK VAN DIT PRODUKT. IN GEEN GEVAL IS SONY ELECTRONIC PUBLISHING AANSPRAKELIJK VOOR INCIDENTELE SCHADE OF GEVOLGSCHADE VOORTVLOEIENDE UIT HET BEZIT, GEBRUIK OF HET DEFECT VAN DIT SOFTWAREPRODUCT.

Sommige landen laten geen tijdsllmiet toe betreffende de geldigheld van de garantiebepalingen en/of uitsluiting of beperkingen van gevolgsohade en daarom zijn de voornoemde beperkingen en/of uitsluitingen van aansprakelijkheid wellicht op..u van toepassing. De voornoemde garantiebepailngen geven u bepaaide wottelijko rochten en het is mogelijk dat u nog andere rechten heeft die van land tot land kunnen verschillen.

THE NETHERLANDS
Columbia Tristar Home Video
Postbus 685
1200 AR Hilversum
The Netherlands

BELGIUM
Columbia Tristar Home Video
Opperstraat 38, rue Souveraine
1050 Brussels
Belgium

COMO JUGAR

Este juego es sólo para un jugador.

Puedes controlar a EEK en cinco etapas distintas. En cada etapa, debes intentar salvar a uno de sus desafortunados amigos. Cuando terminas con éxito una etapa, podrás jugar un nivel bono, si has recogido suficientes hamburguesas en la etapa anterior.

Ahora, si uno de sus amigos recibe una castaña, perderá energía. Cuando toda su energía se haya perdido, perderás un intento.

PARA EMPEZAR

Inserta el paquete de juego en la unidad cuando el Super NES esté apagado. Después enciéndelo. Verás la pantalla del copyright seguida de la animación introductoria, esto se puede saltar al apretar el botón EMPEZAR.

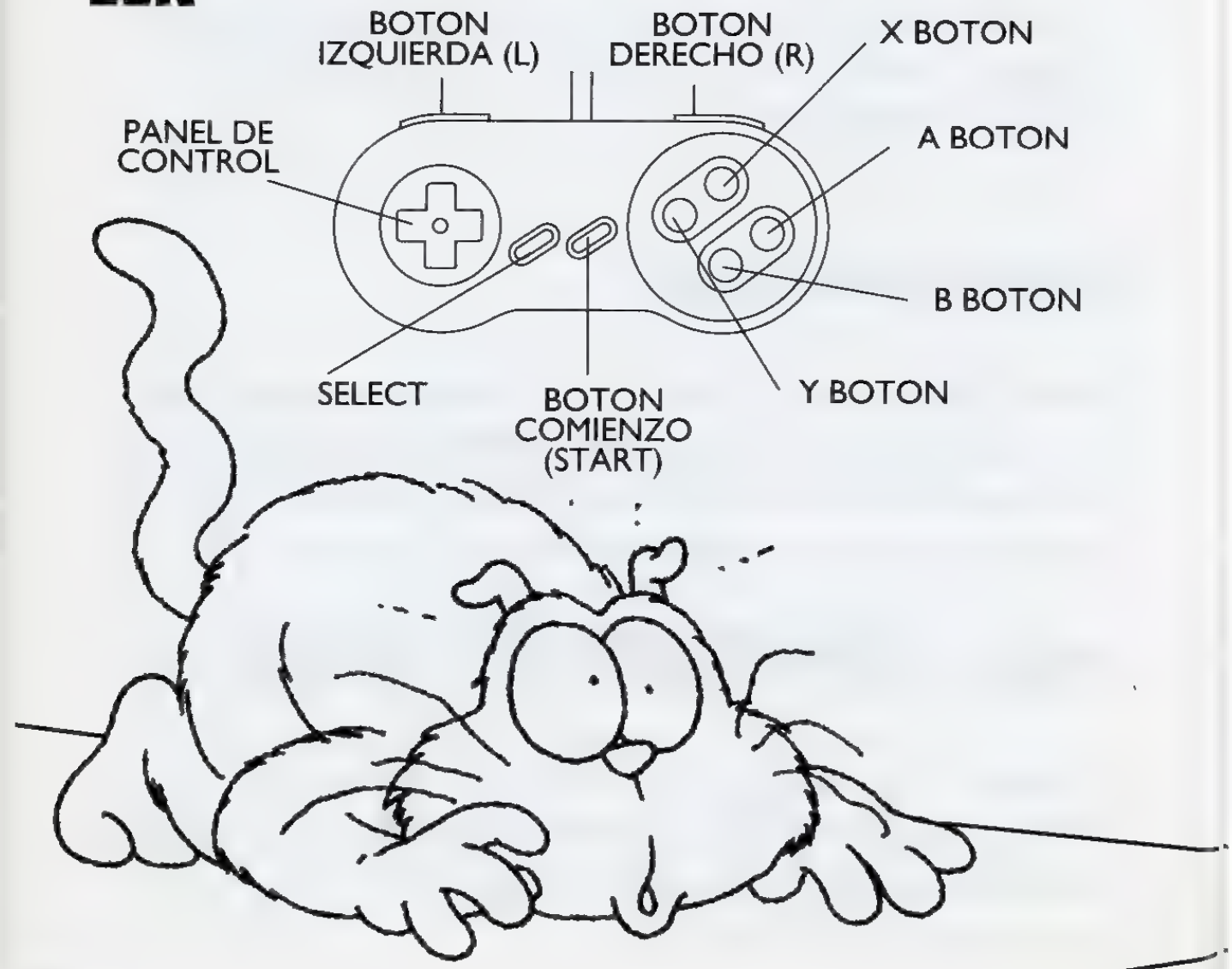
PARA CONTINUAR UN JUEGO

Al acabarse el juego, puedes seleccionar continuar o juego acabado al mover hacia arriba o abajo en el panel de control, subrayando así la opción que prefieras, después aprieta EMPEZAR.

COMO CONTROLAR A EEK

Si Eek encuentra a uno de sus amigos, los puede empujar, e incluso darles patadas para que salten. Eek puede atacar a los personajes poco amistosos con un pez mojado que lleva encima para casos de emergencia.

LAS INCREIBLES DESTREZAS DE EEK



Andar: Panel de control derecha/izquierda.

Correr: Panel de control apretado en la dirección en la que Eek está andando ahora.

Saltar: Botón B. Cuanto más tiempo mantengas apretado el botón B, más alto saltará Eek.

Empujar: Anda o corre hacia cualquier objeto o amigo de Eek. Eek puede empujar a sus amigos por enfrente o por atrás.

Para darle la vuelta a un Amigo: Botón A, pero solamente si Eek empuja desde delante.

Pégale una patada a un amigo: Botón A, pero solamente si Eek empuja desde detrás.

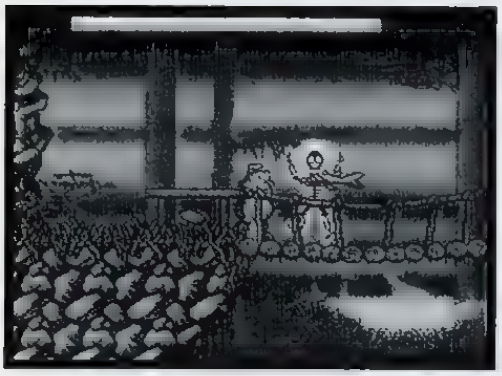
Para Cambiar de Lugares: Botón X o la tecla ABAJO del panel de control harán cambiar a Eek y lo que esté empujando (pero sólo cuando está quieto).

Tortazo con el Pez: Botón Y.

Para hacer un Puente: Si Eek cae por un hueco lo bastante pequeño, formará un puente felino.

Pausa: Pulsa Empezar y el juego se pausará hasta que vuelvas a pulsar Empezar otra vez.

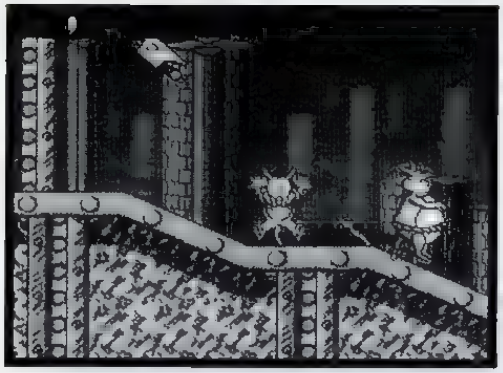
ETAPA 1: DESAFORTUNADO EEK



Después de un feo accidente con un bloque de jabón, una vecina de Eek (una amable viejecita) piensa que Eek tiene la rabia y decide llevarlo al veterinario. Desgraciadamente, la viejecita es más ciega que un murciélago, y acaba yendo al zoo. Eek debe dirigirla para que esquive todos los animales y trampas y para que que no sufra daño.

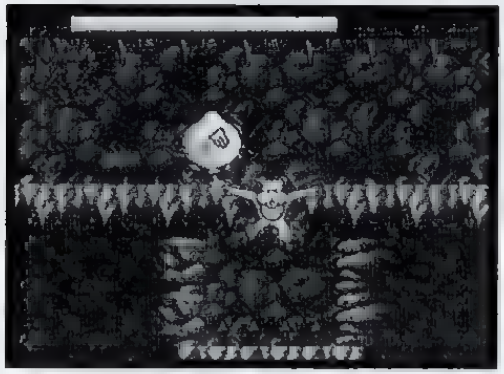
ETAPA 2: EEK contra LOS PLATILLOS VOLANTES

Eek entrega a su novia Annabelle por equivocación a unos extraterrestres malignos, los cuales quieren utilizarla como pila para su Rayo Zoltariano que apunta a la Tierra. Eek está de mala suerte, ya que Annabelle ha



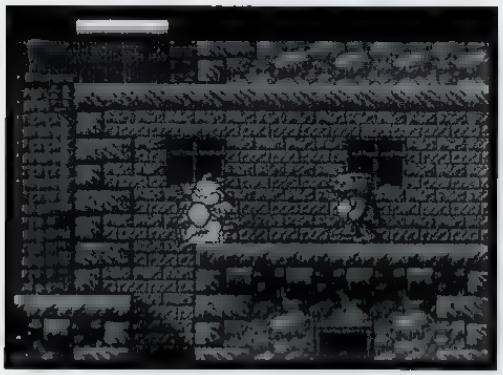
quedado aturdida por la máquina y vagabundea sin sentido por una ciudad extraterrestre. ¿Puede Eek salvar a Annabelle y al mundo de estos despiadados extraterrestres?

ETAPA 3: HALLOW-EEK



Wendy y Elisabeth van vestidas de gran gallina. Como no pueden ver por la cabeza de la gallina, encargan a Eek que les guíe con seguridad fuera del cementerio en el que han caído.

ETAPA 4: BARBAS Y CAPUCHAS



Los Osos Squishy estaban haciendo una aparición como invitados en el centro comercial local para desvelar la estatua del alcalde que ha tardado diez años en hacerse.

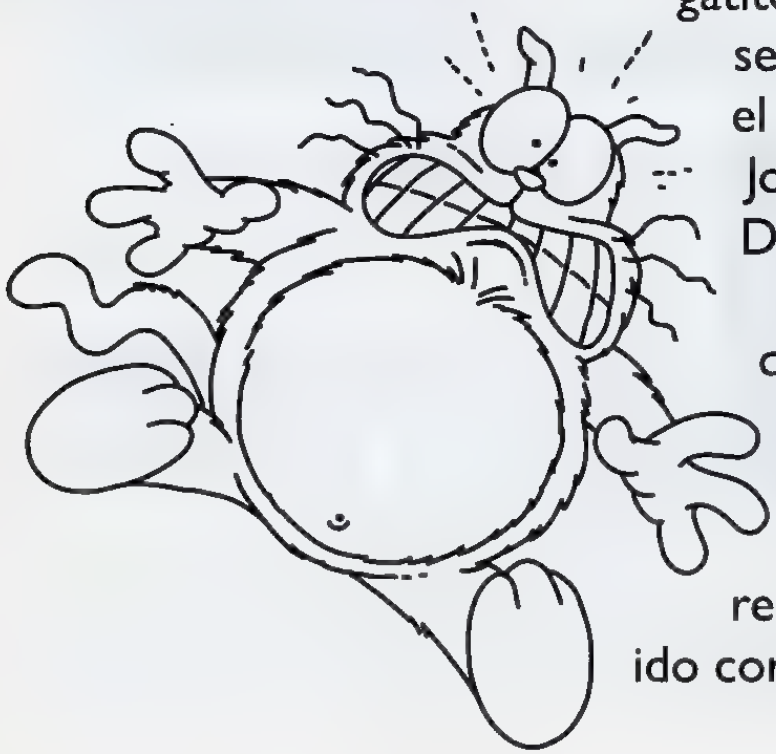
Desafortunadamente, el malvado Rat Pack ha secuestrado a los Osos Squishy y ha hecho creer que eran responsables del robo de la estatua del alcalde. Conforme se escapaban con los

Osos Squishy en un camión, Pierre ha escapado y caído del veloz camión. ¿Podrá Eek ayudar al pobre y aturdido Pierre a encontrar a sus compañeros y arreglar el entuerto?

ETAPA 5: QUÉ NUEVE VIDAS TAN MARAVILLOSAS

Eek estaba mirando por la ventana como caía la nieve cuando de pronto apareció Santa Claus por las nubes con sus ciervos, justo en el camino de un Boeing 747.

Al girar para esquivarlo, un pequeño regalo cayó de su trineo. Como Eek es un gatito algo sentimental, se empeña en repartir el regalo al pequeño Joey el huérfano. Desgraciadamente para Eek, sea lo que sea el regalo, tiene patas sobresaliendo por los agujeros de respiración, y se ha ido corriendo.



NIVELES BONO

Si Eek recoge bastantes hamburguesas en cada etapa, ganará acceso al nivel bono. En la pantalla titular de la etapa se muestra el número de hamburguesas que se necesitan (siluetas de hamburguesas negras en la parte inferior izquierda). En el nivel bono se halla toda la comida favorita de Eek, la cual se ha de comer. Para completar un nivel bono, Eek debe comer todo lo posible para ganar puntos y encontrar la salida.

OBJETOS QUE RECOGER Y USAR

Hamburguesa: Necesitas recogerlas para llegar al nivel bono.

Cara de Eek: Recógela para conseguir una vida extra.

Cambios: Dispáralos para hacer funcionar a los ascensores y abrir las puertas.

Barriles, Rocas y Ajo: Cuando te los encuentres, ¡te pueden ser útiles!

SUGERENCIAS Y RECOMENDACIONES

- Mantén siempre la calma.
- ¡No saltes mientras estés caminando por los cables telegráficos! Si hay alguien sobre el cable al aterrizar tú, uno de vosotros se caerá.
- Es mejor formar un puente que darle una patada a alguien sobre el hueco.
- Todos los objetos están para algo en este juego.
- Dejando a los amigos de Eek en un lugar a salvo le permitirá continuar y limpiar el camino.

TM & © Fox Children's Network, Inc. 1992.
All rights reserved.
Game Program © 1994 Ocean Europe Ltd.

Sony Electronic Publishing le garantiza al comprador original de este producto Sony Electronic Publishing, por un perlodo de novonta (90) dias desde la fecha de su compra, que este Paquete de Juego está libre de defectos de material y mano de obra y conouerda, que dontro de este periodo y a su opción, ya sea reparario o camblarlo gratuitamente. Envia el producto a porte pagado, junto con prueba de fecha de compra, al domicilio indicado abajo. Esta garantia no aplicará y será nula si el defecto de este producto Sony Electronic Publishing ha resultado de su abuso, uso irrazonable, mal tratamiento o neglIgencia.

ESTA GARANTIA REENPLAZA TODAS LAS OTRAS GARANTIAS Y NINGUNA OTRA REPRESENTACION O RECLAMACION OBLIGARA A SONY ELECTRONIC PUBLISHING. CUALQUIER IMPLICACION DE GARANTIA QUE APLIQUE A ESTE PRODUCTO DE SOFTWARE. INCLUYENDO GARANTIAS DE MERCABILIDAD Y VALOR PARA UN ESPECIFICO PROPOSITO. ESTA LIMITADA AL PERIODO DE NOVENTA DIAS (90) ESPECIFIADO ARRIBA. SUJETO A LO ANTERIOR,ESTE PRODUCTO DE SONY ELECTRONIC PUBLISHING SE VENDE "COMO ES" SIN NINGUNA GARANTIA EXPRESADA O IMPLICADA DE NINGUNA CLASE, Y SONY ELECTRONIC PUBLISHING NO ES RESPONSABLE DE CUALQUIER PERDIDA O DAÑOS DE CUALQUIER CLASE RESULTANTES DEL USO DE ESTE PRODUCTO, BAJO NINGUNA CIRUNSTANCIA SERA SONY ELECTRONIC PUBLISHING RESULTANTES DE LOS DANOS CONSECUENCIALES O INCIDENTALES RESULTANTES, DE LA POSESION, USO O MAL FUNCIONAMIENTO DE ESTE PRODUCTO DE SOFTWARE.

Algunos paises no permiten limites de duración de garantia y/o exclusiones o limites de daños consecuenciales, de forma que los limites de arriba y/o las exclusiones de responsabilidad puede que no apliquen en tu caso. La garantia de arriba te da derechos legales especilicos y puede que también tengas otros dorochos, los cuales varian de pais a pais.

SPAIN
Columbia Tristar Home Video Y Cia, SRC
C/Albacete, 5-4 Planta
28027 Madrid
Spain

COME GIOCARE

Questo gioco è per un solo giocatore.

Potrai controllare Eek attraverso 5 diverse fasi. In ogni fase, cercherai di aiutare uno dei suoi sfortunati amici a mettersi in salvo. Quando riesci a superare una fase, hai la possibilità di giocare in un livello dei bonus se nella fase precedente hai raccolto un numero sufficiente di hamburger.

Se però uno dei suoi amici viene attaccato, questo perderà energia. Quando tutta l'energia è esaurita, perderai un tentativo.

INIZIALIZZAZIONE

Con il Super NES spento, inserisci il pacchetto del gioco nell'unità e poi accendilo. Apparirà la videata con il copyright alla quale seguirà un'animazione introduttiva che puoi saltare premendo il tasto START.

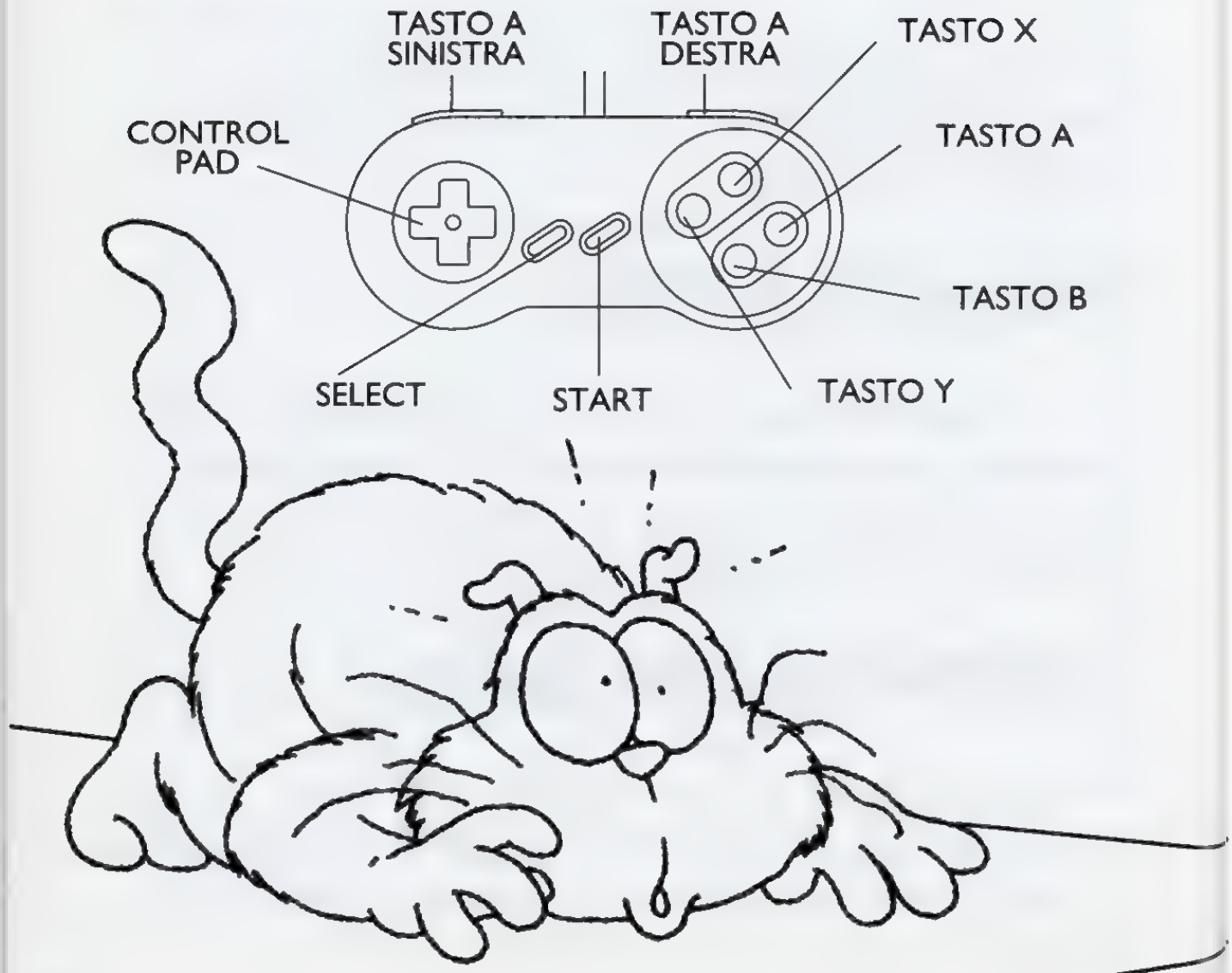
CONTINUARE UN GIOCO

Alla fine del gioco puoi selezionare "continue" (continua) o "game over" (fine gioco) usando i tasti con le frecce verso l'alto o il basso sul control pad, per evidenziare la tua scelta, e premendo START.

CONTROLLARE EEK

Se Eek incontra uno dei suoi amici, li può spingere in avanti e indietro o persino calciare, il che li farà saltare. Eek può attaccare personaggi non amichevoli con un pesce bagnato che si porta appresso per eventuali emergenze.

LE INCREDIBILI CAPACITA' DI EEK



Camminare - Tasti con le frecce verso destra/sinistra del control pad.

Correre - Tieni premuto il tasto del control pad con la freccia indicante la direzione in cui Eek sta attualmente camminando.

Saltare - Tasto B. Più a lungo mantieni premuto il tasto B e più in alto salterà Eek.

Spingere - Cammina o corri verso uno qualsiasi degli amici di Eek o un oggetto. Eek può spingere i suoi amici dal davanti o dal didietro.

Far girare un amico - Tasto A ma solo se Eek lo spinge dal davanti.

Calciare un amico - Tasto A ma solo se Eek lo spinge dal didietro.

Scambiare posti - Con il tasto X o il tasto con la freccia verso il BASSO sul control pad si può scambiare il posto di Eek con quello dell'oggetto o dell'amico che

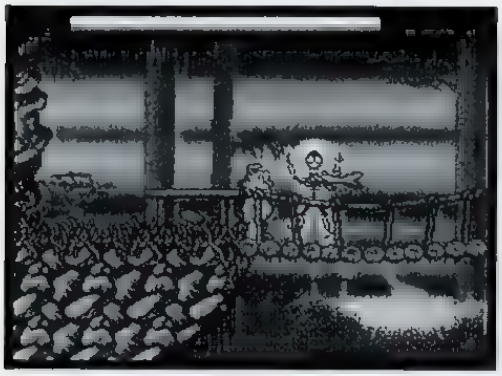
sta spingendo (ma solo quando Eek non si muove).

Colpo di pesce - Tasto Y.

Formare un ponte - Se Eek cade in uno spazio abbastanza piccolo, potrà formare un ponte felino.

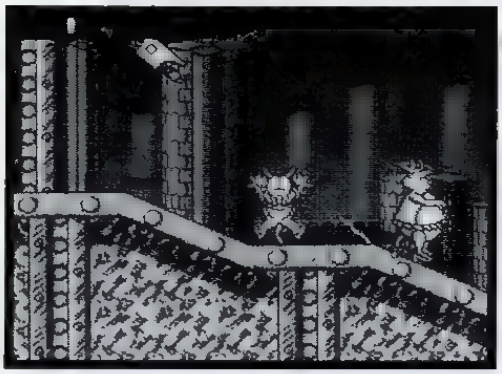
Pausa - Premi Start in un qualsiasi punto del gioco e lo metterai in pausa fino a quando non premerai Start di nuovo.

FASE 1 - MISEREEK



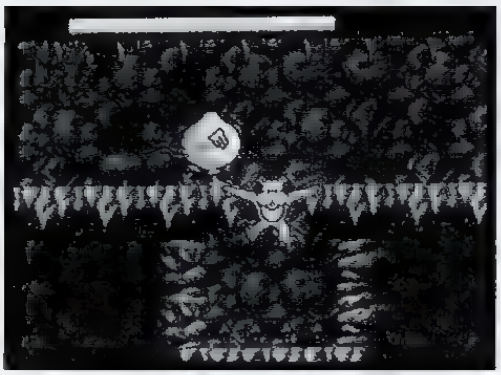
Dopo un brutto incidente con un pezzo di sapone, la vicina di Eek (una buona vecchietta) è convinta che Eek abbia la rabbia e decide di portarlo da un veterinario. Sfortunatamente la vecchietta è cieca come una talpa e finisce allo zoo. Eek deve guidarla cercando di evitare animali e trappole e portarla sana e salva fuori dallo zoo.

FASE 2 - EEK vs. THE FLYING SAUCERS



Eek consegna per sbaglio la sua ragazza Annabelle agli alieni maligni che la vogliono usare come batteria per il loro raggio zoltariano che è puntato verso la terra. Sfortunatamente per Eek, Annabelle è stata stordita dal dispositivo a batteria e viene lasciata barcollare in giro per una città aliena. Riuscirà Eek a salvare Annabelle e il mondo dalle grinfie dei cattivi alieni?

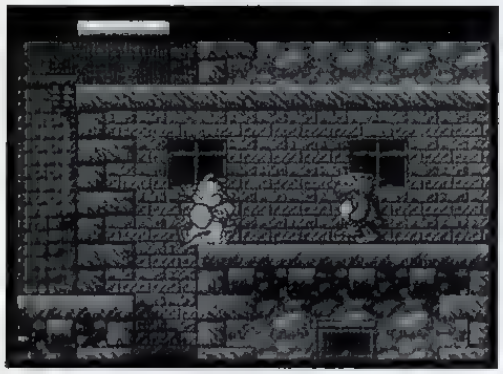
FASE 3 - HALLOW-EEK



Wendy e Elizabeth indossano un costume da gallina troppo grande per la loro taglia. Poiché non riescono a vedere niente dalla parte superiore del costume, Eek le deve guidare per portarle in un posto sicuro e fuori dal cimitero in cui sono finite.

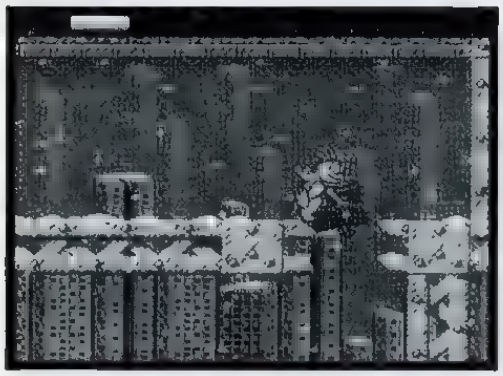
FASE 4 - BEARZ 'n THE HOOD

Gli Squishy Bears (I teneri orsacchiotti) hanno fatto una comparsa d'onore al centro commerciale del luogo per

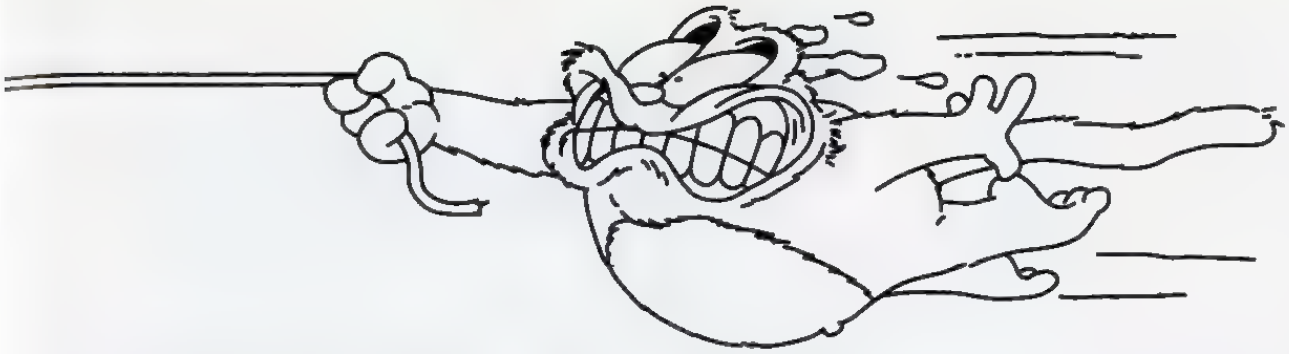


inaugurare la statua del sindaco costruita nell'arco di dieci anni. Sfortunatamente, il branco di ratti maligni ha rapito gli Squishy Bears e poi li ha accusati ingiustamente del furto della statua del sindaco. Mentre i rapinatori fuggono con la statua e gli Squishy Bears nel camion, Pierre riesce a scappare e cade dal camion in corsa. Riuscirà Eek ad aiutare il povero Pierre stordito a trovare gli altri Squishy Bears e a provare la loro innocenza?

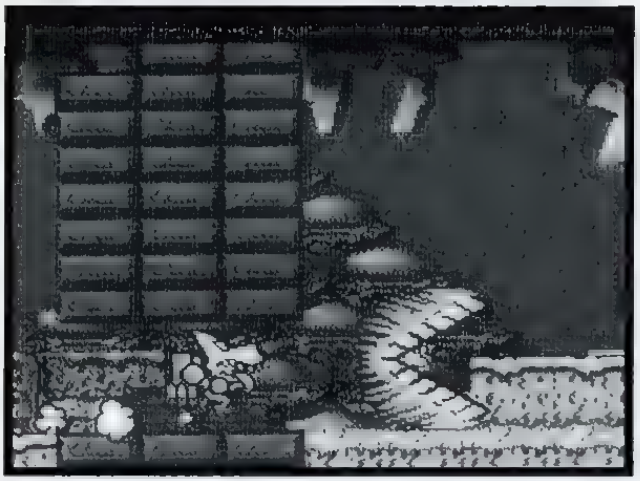
FASE 5 - IT'S A WONDERFUL NINE LIVES



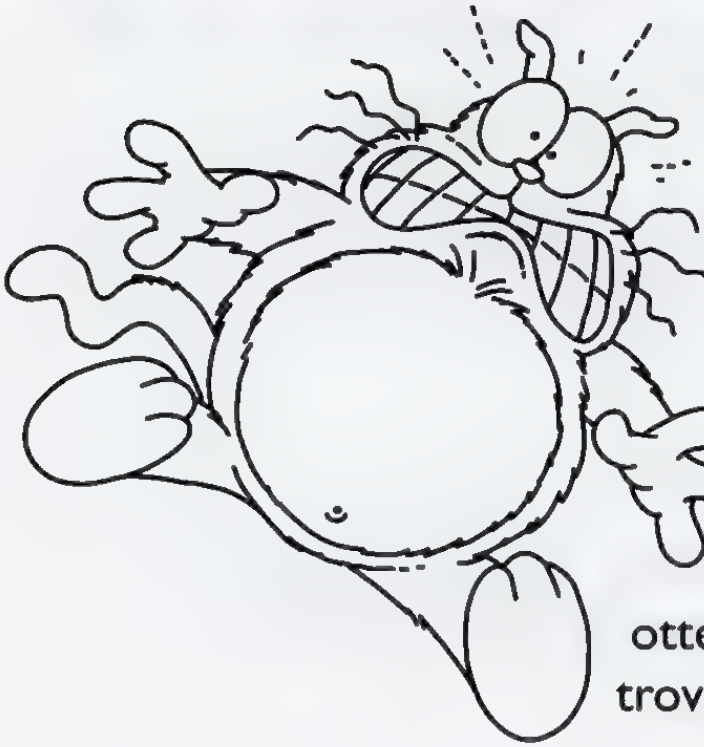
Eek stava guardando dalla finestra la neve che cadeva quando, improvvisamente, dalle nuvole sfreccia Babbo Natale con la renna e finisce proprio sulla rotta di un Boeing 747. Mentre sterza bruscamente per evitare l'aereo, un piccolo dono esce dal sacco sulla slitta. Eek si lancia per prenderlo. Siccome è un gattino molto sentimentale, Eek si assume la responsabilità di consegnare il dono al piccolo orfano Joey.
Sfortunatamente per Eek, il regalo ha delle gambe che escono dai fori lasciati per respirare e riesce a scappare.



LIVELLI DEI BONUS



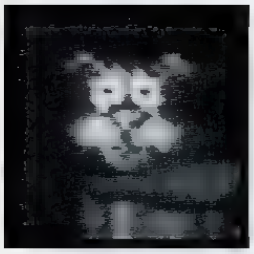
Se Eek raccoglie un numero sufficiente di hamburger, può accedere al livello dei bonus. Il numero richiesto viene indicato nella videata del titolo della fase come hamburger dal contorno nero in basso a sinistra.



Il livello dei bonus contiene tutti i cibi preferiti di Eek e questi vanno mangiati. Per completare un livello dei bonus, Eek deve mangiare il più possibile per ottenere dei punti e trovare l'uscita.

OGGETTI DA RACCOGLIERE E USARE

Hamburger - Devi raccoglierli per poter arrivare ai livelli dei bonus.



Faccia di Eek - Raccogli questa faccia per ottenere una vita extra.

Interruttori - Azionali per far funzionare gli ascensori e aprire le porte.

Barili, roccè e aglio - Quando li vedi, raccoglili, potrebbero esserti utili!

CONSIGLI UTILI

- Non perdere la testa!

- Non saltare mentre cammini sui cavi telegrafici. Se qualcuno si trova sul cavo quando atterri, uno di voi cadrà!

- Formare un ponte con il corpo è meglio che non calciare qualcuno per fargli superare lo spazio vuoto.

- Tutti gli oggetti hanno un uso nel gioco.

- Se lasci gli amici di Eek in una posizione sicura, Eek potrà andare avanti e rimuovere gli altri ostacoli incontrati sul cammino.

TM & © Fox Children's Network, Inc. 1992.
Tutti i diritti riservati.
Programmazione gioco © 1994 Ocean Europe Ltd.

Sony Electronic Publishing garantisce all'acquirente originale di questo prodotto Sony Electronic Publishing, per un periodo di novanta (90) giorni dalla date d'acquisto, che questo Game Pak è libero da difetti di materiale e mano d'opera e consente, entro tale per iodo e a sua scelta, di ripararlo o sostitulrlo gratis. Spedlsci il prodotto con le spese di spedizione a tuo carico, insieme alla prova d'acquisto datata, all'indirizzo indicato qui sotto. Questa garanzia non sarà applicabile e sarà nulla se il difetto in questo prodotto Sony Electronic Publishing è stato causato da abuso, uso non ragionevole, trattamento improprio o negletto.

QUESTA GARANZIA SOSTITUISCE TUTTE LE GARANZIE E SONY ELECTRONIC PUBLISHING NON SARA' RESPONSABILE O OBBLIGATA PER NESSUN 'ALTRA RAPPRESENTAZIONE O RICHIESTA DI QUALSIASI NATURA. QUALSIASI GARANZIA IMPLICITA APPLICABLIE A QUESTO PRODOTTO SONY ELECTRONIC PUBLISHING, E GARANZIA IMPLICITA DI COMMERCIABILITA' E IDONEITA' AD UNO SCOPO PARTICOLARE E'LIMITATA AL PERIODO DI NOVANTA (90) GIORNI SPECIFICATO QUI SOPRA. SOGGETTO A QUANDO ESPOSTO PRECEDENTEMENTE, QUESTO PRODOTTO SONY ELECTRONIC PUBLISHING E' VENDUTO "COME E", SENZA ALCUAN GARANZIA ESPRESSA O IMPLICITA DI NESSUN TIPO SONY ELECTRONIC PUBLISHING NON E' RESPONSABILE PER NESSUNA PERDITA O DANNO DI QUALSIASI TIPO RISULTANTE DALL'USO DI QUESTO PRODOTTO. IN NESSUN CASO, SONY ELECTRONIC PUBLISHING SARA' RESPONSABILE PER DANNI INCIDENTALI O CONSEQUENZIALI RISUL TANTI DAL POSSESSO, USO O MAL FUNZIONAMENTO DI QUESTO PRODOTTO DI SOFTWARE.

Alcuni paesi non permettono limiti sulla durata della garanzia e'o sulle esclusioni o sui limiti dei danni consequenziali, per cul i limiti e/o esclusioni su esposti potrebbero non essere applicabill a te. Questa garanzia ti dà un diritto legale specifico, e potresti avere altri diritti che variano da paese a paese.

ITALY
Columbia Tristar Home Video SPA
Via Flaminia 872
00191 Rome
Italy
Hotline: CTHV (Italy) Hotline
33 36 359

ATT SPELA

Detta spel är för en spelare enbart.

Du kontrollerar Eek genom fem olika nivåer. På varje nivå skall du hjälpa en av hans olycksbenägna vänner till säkerhet. När du klarat av en nivå, och om du samlat tillräckligt med burgare, har du möjlighet att spela en bonusnivå.

Å andra sidan, om en av hans vänner träffas förlorar de en anings energi. När all deras energi tagit slut, mister du ett försök.

BÖRJA SÅ HÄR

Sätt in spelkassetten i ditt Super Nintendo System med strömmen frånslagen. Slå på strömmen. Copyright-skärmen följs av en animerad introduktions-skärm som du kan skippa genom att trycka på START-knappen.

ATT FORTSÄTTA ETT SPEL

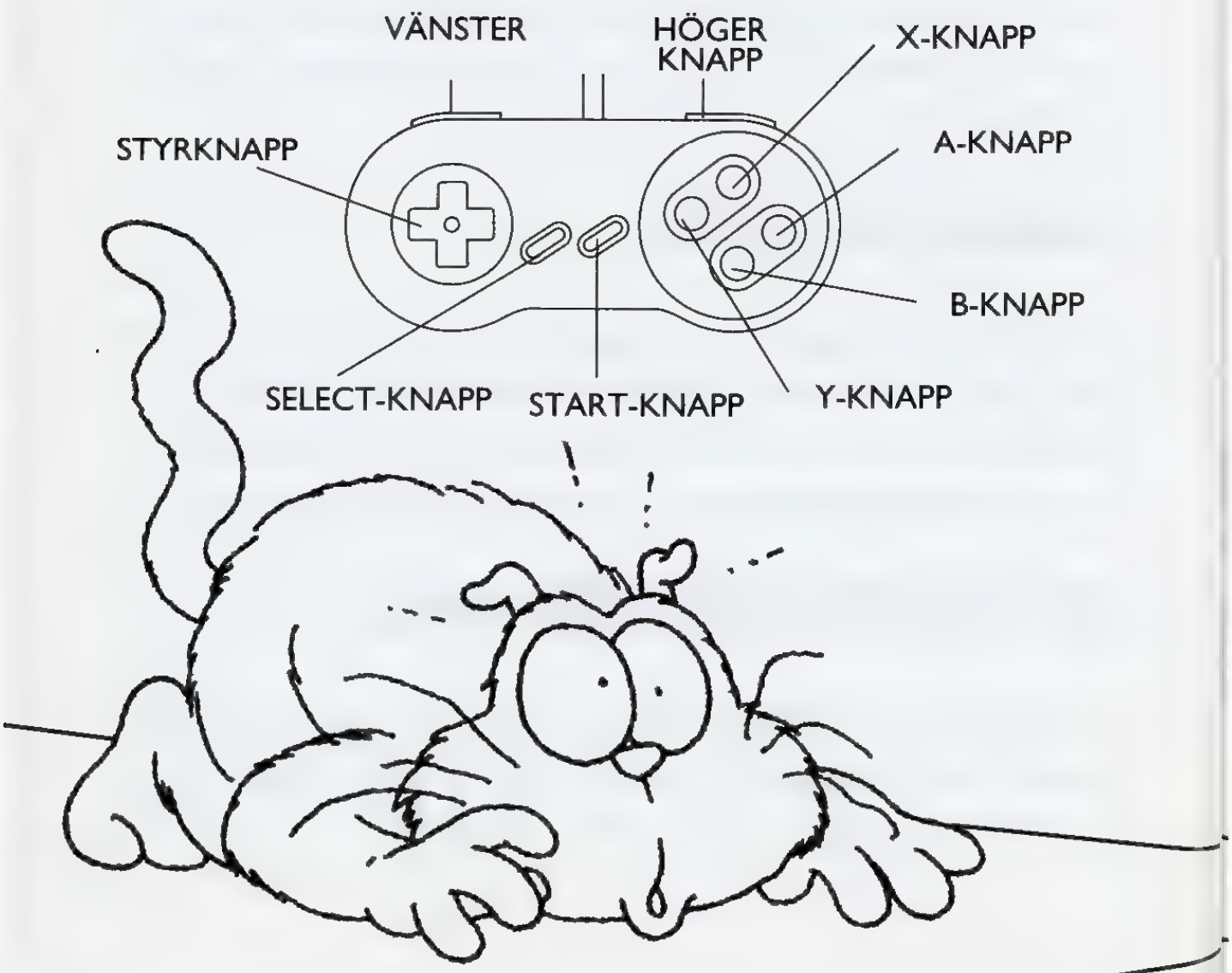
Vid spelets slut kan du välja att fortsätta eller sluta spela genom att trycka på Upp eller Ned på styrknappen för att markera ditt val och trycka på START.

ATT KONTROLLERA EEK

Om Eek går rätt på en av sina vänner kan han knuffa till dem och även sparka dem vilket får dem att hoppa.

Eek kan attackera fiender med en våt fisk som han har med sig för eventuella nödsituationer.

EEKS FANTASTISKA FÖRMÅGOR



Gå: Höger/Vänster på styrknappen.

Spring: Håll styrknappen nedtryckt i den riktning som Eek går i.

Hoppa: B-knappen. Ju längre du håller B-knappen nedtryckt, ju högre kommer Eek att hoppa.

Knuffa: Gå rakt på eller spring på en av Eeks vänner eller ett föremål. Eek kan knuffa sina vänner framifrån eller bakifrån.
Att vända en vän: A-knappen, men endast om Eek knuffar framifrån.

Att sparka en vän: A-knappen, men endast om Eek knuffar bakifrån.

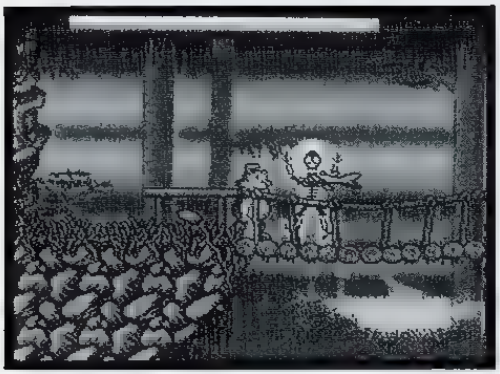
Byta platser: X-knappen eller Ned på styrknappen gör att Eek byter plats med det han knuffar på (men endast om han står stilla).

Slå till med fisk: Y-knappen.

Bilda en bro: Om Eek snubblar och faller ovanpå ett hål som är tillräckligt litet kommer han att bilda en "katt-bro".

Paus: Tryck på Start när som helst under spelets gång och det sätts på Paus tills du trycker på Start igen.

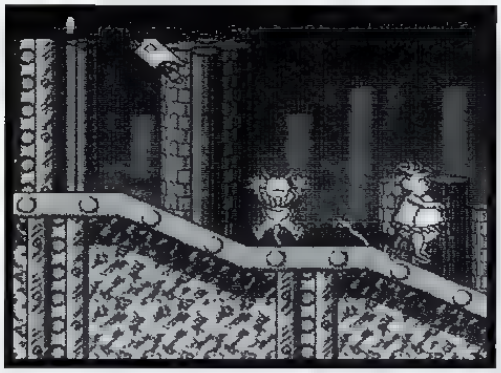
SCEN 1: OTURS-EEK



Efter en otrevlig olycka med en tvål är Eeks granne (en snäll gammal tant), övertygad om att Eek har rabies och beslutar sig för att ta honom till veterinären. Olyckligtvis är hon helblind och hamnar i djurparken istället. Eek måste hjälpa henne förbi alla djur och fällor och få ut henne därifrån.

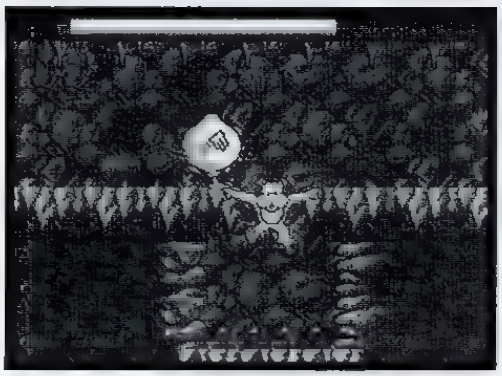
SCEN 2: EEK KONTRA DE FLYGANDE TEFATEN

Eek lämnar av misstag över sin flickvän Annabelle till de ondskefulla rymdvarelserna, de vill använda henne som batteri för sin Zoltariska Dödsstråle som är riktad mot



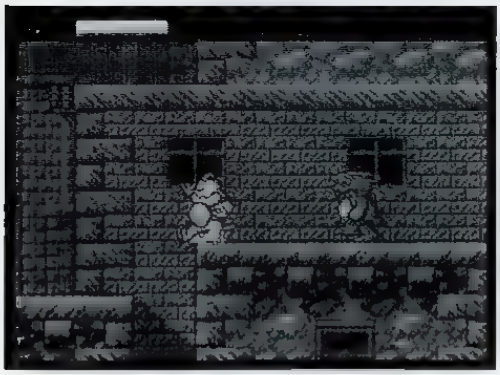
jorden. Tyvärr har Annabelle fått en chock av maskinen och irrar nu runt i rymdvarelsernas stad. Kan Eek rädda Annabelle och jorden från de hemska rymdvarelserna?

SCEN 3: HALLOW-EEK



Wendy och Elizabeth är utklädda till en jätte-kyckling. Eftersom de inte kan se vart de går i kostymen måste Eek leda dem ut ur kyrkogården som de förirrat sig in i och föra dem till säkerhet.

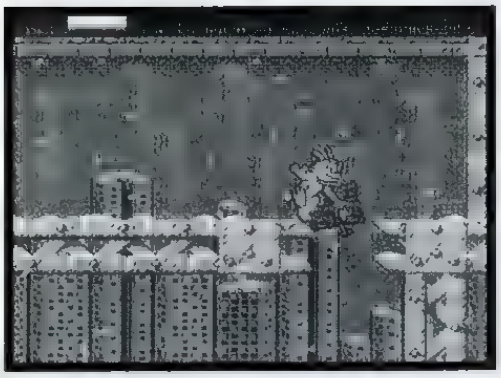
SCEN 4: SQUISHY BEARS OCH BOVARNA



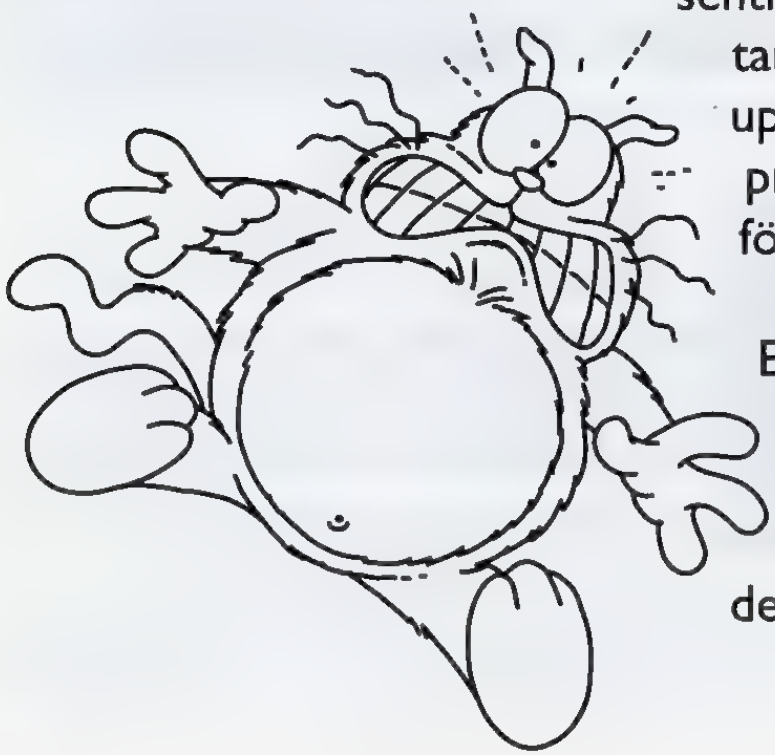
Squishy Bears gör ett gästframträdande i det lokala köpcentrat för att avtäcka borgmästarens staty som det tagit tio år att göra. Oturligtvis kidnappar de otäcka Rat Pack Squishy Bears och sätter dit dem för stölden av borgmästarens staty. När de ger sig av med statyn och Squishy Bears i en lastbil, flyr Pierre

och trillar ut ur lastbilen som kör på högfart. Kan Eek hjälpa den stackars förvirrade Pierre med att finna hans kompisar och rentvå dem?

SCEN 5: DET ÄR UNDERBART ATT LEVA (NIO LIV!)

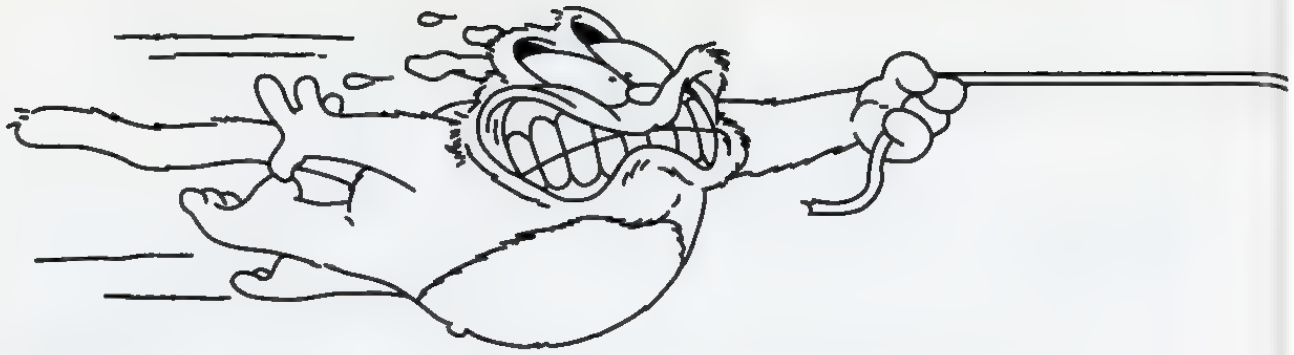


Eek tittade ut genom fönstret, det snöade. Helt plötsligt kom Jultomten och alla hans renar flygande ut ur ett moln - rätt i vägen på en Boeing 747. När Jultomten svängde för att undvika flygplanet föll en liten present ut ur hans säck som satt bakpå släden. Eek rusade ut för att fånga den. Eftersom Eek är en sentimental liten kisse tar han på sig uppdraget att leverera presenten till föräldralöse lille Joey. Oturligt nog för Eek, har presenten, vad det nu är, ben som sticker ut ur andningshålen och den har sprungit bort.



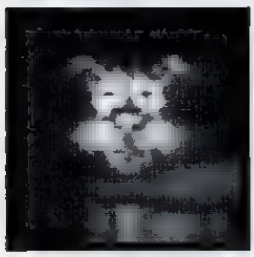
BONUSNIVÅER

Om Eek samlar tillräckligt med burgare på varje nivå kan han få en bonusnivå. Det antal som behövs visas som avtecknade burgare på titelskärmens nedre vänstra hörn. Bonusnivån består av Eeks favoritmat och allt måste ätas upp. För att göra klart en bonusnivå måste Eek äta så mycket han kan för att få poäng och hitta utgången.



SAKER ATT SAMLA PÅ OCH ANVÄNDA

Burgare: Du måste samla på dem för att nå bonusnivåerna.



Eeks ansikte: Hitta det och du får ett extra liv.

Knappar: Aktivera dem för att använda hissar och öppna dörrar.

Tunnor, Stenar och Vitlök: När du hittar dessa kan de kanske vara användbara!

TIPS

- Var cool!

- Hoppa inte medan du går på telefonledningar. Om någon står på ledningen när du landar kommer en utav er att trilla ned!

- Att bilda en bro är mycket bättre än att sparka någon över ett gap.

- Alla föremål kan användas i spelet.

- Genom att lämna Eeks vänner på ett säkert ställe kan Eek gå i förväg och röja vägen.

TM & © Fox Children's Network Inc. 1992.
Alla rättigheter reserverade.
Game Program © 1994 Ocean Europe Ltd.

Sony Electronic Publishing garanterar den ursprunglige köparen av denna Sony Electronic Publishing-produkt, för en period av nittio (90) dagar från inköpsdatumet, att denna Game Pak är fri från material- och tillverkningsdefekter och samtycker till att, inom denna period och enligt eget gottfinnande, antingen reparera eller byta ut den utan kostnad. Frankera och sänd produkten, tillsammans med daterat inköpsbevis till adressen nedan. Denna garanti gäller ej och är ogiltig on defekten hos denna Sony Electronic Publishing-produkt orsakats av missbruk, oresonligt bruk, misshandel eller slarv.

DENNA GARANTI ERSÄTTER ALLA ANDRA GARANTIER OCH INGA ANDRA PRESENTATIONER ELLER KRAV BINDER ELLER FÖRPLIKTAR SONY ELECTRONIC PUBLISHING. ALLA IMPLICITA GARANTIER SOM GÄLLER DENNA MJUKVARU-PRODUKT, INKLUSIVE GARANTIER GÄLLANDE FÖRSÄLJNINGSBARHET OCH LÄMPLIGHET FÖRETT SPECIELLT ÄNDAMÄL, BEGRÄNSAS TILL NITTIO-DAGS (90) PERIODEN OVAN. UNDERKASTAT DET TIDIGARE NÄMNDA, SÄLJS DENNA SONY ELECTRONIC PUBLISHING PRODUKT "I NUVARANDE SKICK", UTAN UTRYCKLIGA ELLER IMPLICITA GARANTIER AV NÅGOT SLAG OCH SONY ELECTRONIC PUBLISHING ÄR EJ ANSVARIGA FÖR FÖRLUST ELLER SKADOR AV NÅGOT SLAG ORSAKAT AV DENNA PRODUKTS BRUK. UNDER INGA OMSTÄNDIGHETER ÄR SONY ELECTRONIC PUBLISHING ANSVARIGA FÖR TILLFÄLLIGA ELLER ÅTFÖLJANDE SKADOR SOM UPPSTÅR PÅ GRUND AV INNEHAV, BRUK ELLER FEL HOS DENNA MJUKVARU-PRODUKT.

Vissa länder tillåter loke tidsbegränsade garantier och/eller undantag eller begränsningar av åtföljande skador så begränsningarna och/eller undantagen ovan kanske inte gäller dig. Garantin ovan ger dig specifika, lagliga rättigheter och du kan också ha andra rättigheter som kan variera från land till land.

SWEDEN
Sony Music Entertainment (Sweden)
Mariehallsvagen 40
Bromma
Sweden

NORWAY
Sony Music Entertainment (Norway) AS
Ostre Aker Vei 19
0581 Oslo
Norway

PELIN SÄÄNNÖT

Tämä peli on tarkoitettu vain yhdelle pelaajalle.

Eek ohjataan viiden eri pelivaiheen läpi. Jokaisessa vaiheessa yrität auttaa jonkun Eekin huonotuurisista ystävistä turvaan. Kun olet onnistunut saamaan pelinäyttämön tyhjäksi, saat tilaisuuden pelata bonustasolla edellyttäen, että olet kerännyt riittävän monta hampurilaista edellisessä vaiheessa.

Toisaalta jos hänen ystävänsä saavat löylytyksen, he menettävät osan energiastaan. Kun kaikki ystävien energia on kulunut loppuun, yritys on epäonnistunut.

PELIN ALOITTAMINEN

Varmistaudu, että Super NES -yksikön virta on katkaistu, ja pane pelikasetti yksikköön. Kytke sitten virta päälle. Näyttöön tulee ensin tekijänoikeutta koskeva ilmoitus ja sitten piirretty johdantojakso, josta siirrytään eteenpäin painamalla START-näppäintä.

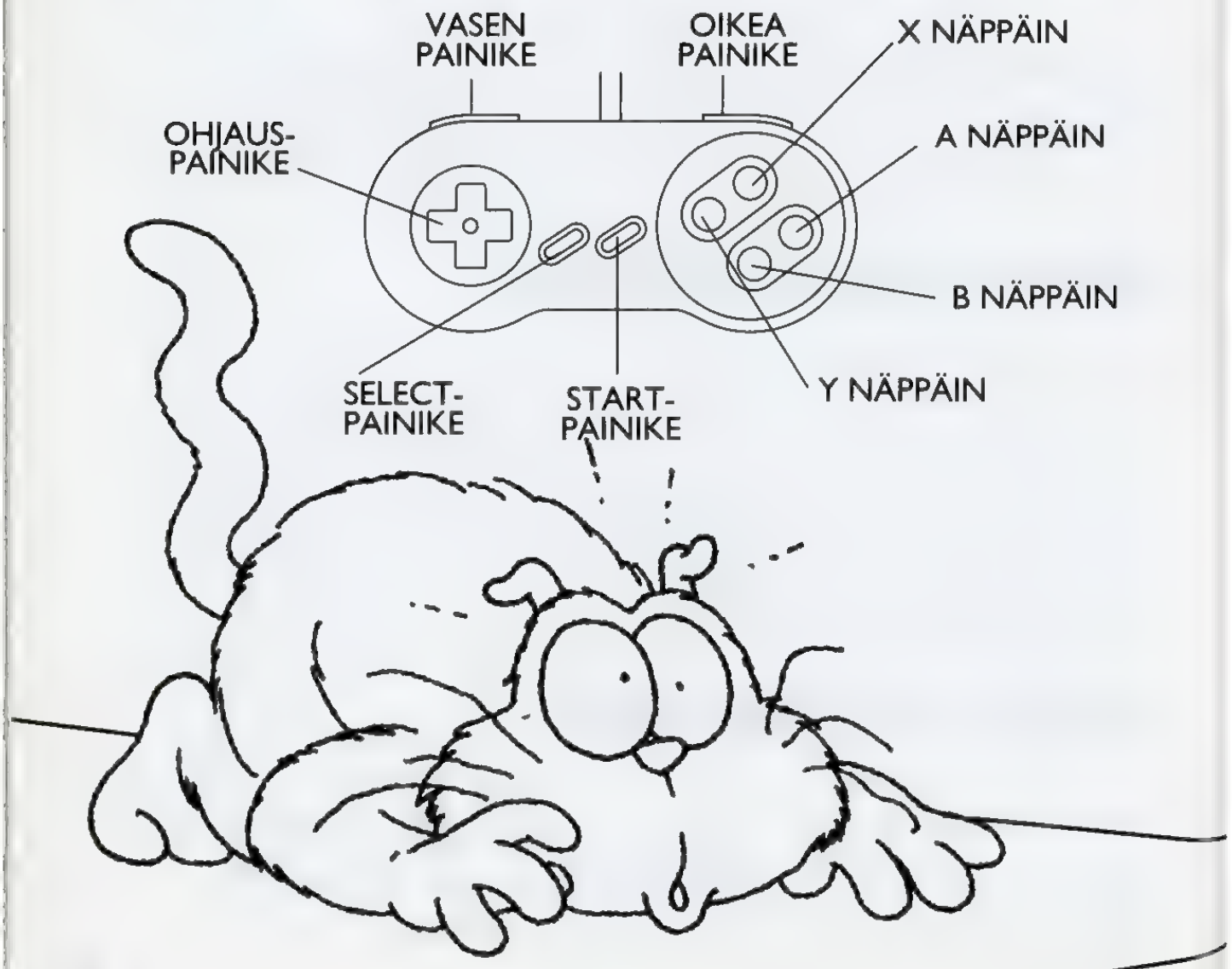
PELIN JATKAMINEN

Kun peli päättyy, voit valita joko pelin jatkamisen tai lopettamisen siirtämällä peliohjainta ylös tai alas niin, että kohdistin tulee oman valintasi kohdalle, ja painamalla sitten START-näppäintä.

EEKIN OHJAAMINEN

Kun Eek kulkee päin ystäviään, hän voi tönäistä tai jopa potkaista heitä, mikä saa heidät hyppäämään.
Eek pystyy myös käymään epämiellyttävien tyyppien kimppuun aseenaan märkä kala, jota hän pitää mukanaan juuri tällaisten vaaratilanteiden varalta.

EEKIN HÄMMÄSTYTTÄVÄT KYVYT



Käveleminen: peliohjainta siirretään oikealle/vasemmalle.

Juokseminen: Pidä peliohjainta käännettynä siihen suuntaan, mihin Eek kulloinkin kävelee.

Hyppääminen: B-näppäin. Mitä kauemmin pidät B-näppäintä painettuna, sitä korkeammalle Eek hyppää.

Tönäiseminen: Kävele tai juokse päin jotakuta Eekin ystävistä tai päin jotakin esinettä. Eek pystyy tönäisemään ystäviään joko edestä tai takaa.

Ystävän ympärikääntäminen: A-näppäimellä, mutta vain silloin, kun Eek työntää tätä edestäpäin.

Ystävän potkaiseminen: A-näppäimellä, mutta vain silloin, kun Eek työntää tätä takaapäin.

Paikanvaihto: Ristipainiketta painettaessa tai painettaessa peliohjainta ALAS Eek ja se, mitä hän juuri sillä hetkellä tönäisee, vaihtavat paikkaa (mutta vain silloin, kun Eek ei liiku).

Kalalla huitaiseminen: Y-näppäimellä.

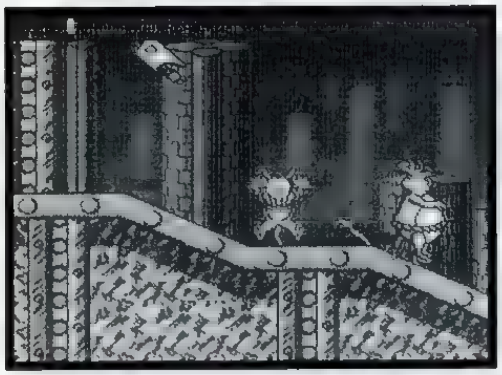
Sillan tekeminen: Jos Eek kaatuu riittävän pienen kuilun yli, hän muodostaa siihen itsestään kissasillan.

Tauko: Kun painat Start-näppäintä pelin jossakin vaiheessa, peli keskeytyy kunnes painat Start-näppäintä uudelleen.

VAIHE 1: MISER-EEK

Eek on loukkaantunut pahoin liukastuttuaan saippuapalaan ja Eekin naapuri (herttainen vanha rouva) on vakuuttunut, että Eekillä on vesikauhu, ja on päättänyt viedä hänet eläinlääkärille. Ikävä kyllä rouva on sokea kuin kana ja onkin päätynyt vahingossa eläintarhaan. Eekin täytyy sen vuoksi suojella häntä kaikilta eläimiltä ja ansoilta ja saada hänet turvallisesti ulos sieltä.

VAIHE 2: EEK LENTÄVIÄ LAUTASIA VASTAAN

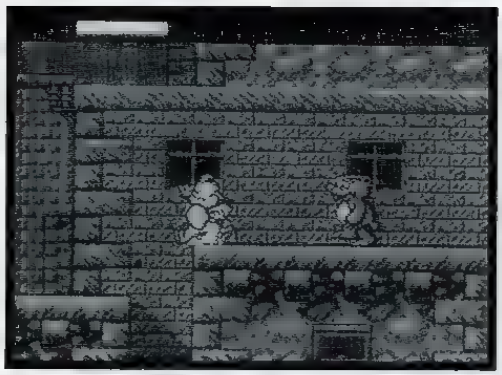


Eek antaa vahingossa tyttöystävänsä Annabellen häijyjen avaruusolentojen käsiin, jotka aikovat käyttää häntä maapalloon suunnatun Zoltar-säteensä voimanlähteenä. Valitettavasti asiaa mutkistaa Eekin kannalta se, että voimakone on saanut Annabellen aivan pois tolaltaan ja hänet on jätetty harhailemaan ympäri vierasta suurkaupunkia. Pystyykö Eek pelastamaan Annabellen ja maailman näiltä häijyiltä muukalaisilta?

VAIHE 3: HALLOW-EEK

Wendy ja Elizabeth ovat pukeutuneet heille liian suureen, kanaa esittävään naamiaispukuun, ja koska heidän päänsä eivät yllä ulos puvun kaula-aukosta, Eekin tehtäväksi jää ohjata heidät turvaan ja ulos hautausmaalta, minne he ovat epähuomiossa kulkeutuneet.

VAIHE 4: BEARZ 'n THE HOOD (Huppupäiset karhut)



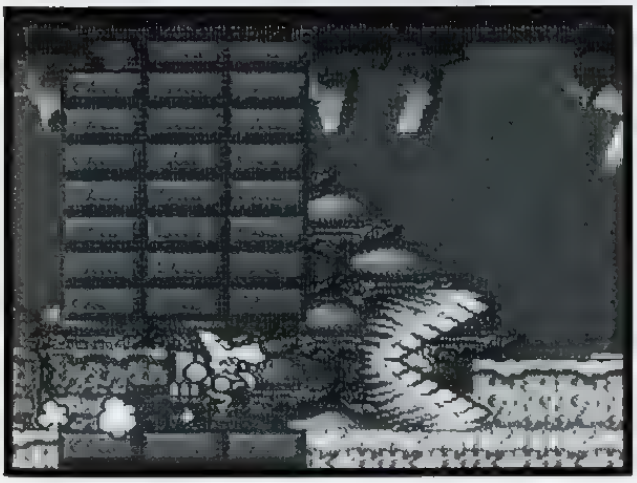
Teddykarhut ovat käyneet esiintymässä paikallisessa ostoskeskuksessa ja paljastamassa pormestarin patsaan, joka on ollut tekeillä jo kymmenen vuotta. Mutta valitettavasti ilkeä Rottakopla on kaapannut Teddykarhut ja lavastanut asiat niin, että heitä syytetään nyt pormestarin patsaan varkaudesta. Kun kopla ajoi tiehensä patsas ja Teddykarhut kuorma-autossaan, Pierre yritti päästä pakoon ja putosi ulos hurjaa vauhtia ajavasta autosta. Pystyykö Eek nyt auttamaan pyörryksissä olevan Pierre-paran löytämään toverinsa ja puhdistamaan heidän maineensa?

VAIHE 5: 9 ELÄMÄÄ ON IHANAA

Eek istui ikkunassa ja katseli kuinka lumihiutaleet hiljalleen leijuivat maahan, kun yhtäkkiä Joulupukki poroineen ilmaantui taivaalle pilvien joukosta - ja päätyi törmäyskurssille Boeing 747 jumbojetin kanssa. Kun hän kaarsi syrjään välttääkseen yhteentörmäyksen, pieni lahjapaketti putosi reen takaosassa olevasta säkistä.

Eek ryntäsi heti ulos nappaamaan sen kiinni. Ja koska Eek on hentomielinen pikku kissa, hän ottaa nyt tehtäväkseen toimittaa lahjan perille pikku Joeylle, joka on orpo. Mutta Eekin kannalta on harmillista, että - mikä tämä lahjaesine sitten onkin - sillä on jalat, jotka sojottavat ulos paketissa olevista ilmarei'istä - ja lahjapaketti pötkii tiehensä.

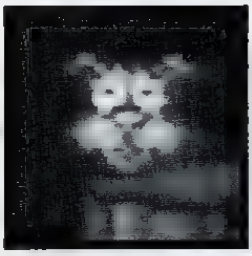
BONUSTASOT



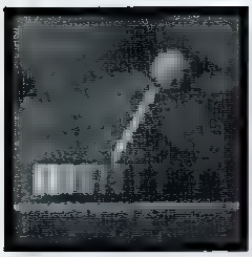
Jos Eek kerää kussakin vaiheessa riittävän monta hampurilaista, hän pääsee bonustasolle. Kulloinkin tarvittava määrä nähdään pelinäyttämön nimiruudusta, jonka vasemmassa alareunassa on musta varjokuva kyseisestä määrästä hampurilaisia.
Bonustaso muodostuu kaikista Eekin mieliruoista, jotka täytyy syödä. Tästä vaiheesta selvitäkseen Eekin on syötävä niin paljon kuin mahdollista hankkiakseen pisteitä ja löytää sitten tie ulos.

KERÄTTÄVÄT JA KÄYTETTÄVÄT ESINEET

Hampurilainen: Sinun on kerättävä näitä päästäksesi bonustasolle.



Eekin naama: Kun löydät tällaisen, saat ylimääräisen elämän.



Kytkimet: Kun käännät näitä, hissit toimivat ja ovet avautuvat.

Tynnyrit, kivenlohkareet ja valkosipuli: Jos löydät joitakin näistä, myös niistä voi olla sinulle hyötyä!

VIHJEITÄ JA VINKKEJÄ

- Vaan pidä hermosi kurissa!

- Älä hyppele kävellessäsi pitkin lennätinjohtoja. Jos joku muukin kävelee niillä samaan aikaan, silloin jompikumpi teistä putoaa suoraan maahan!

- Sillan tekeminen on paljon edullisempaa kuin jonkun potkaiseminen kuilun yli.

- Kaikilla esineillä on oma tehtävänsä pelissä.

- Jos jätät Eekin ystävät johonkin turvalliseen paikkaan, Eek voi mennä edellä varmistamaan, että reitti on selvä.

TM & © Fox Children's Network, Inc. 1992.
Kaikki oikeudet pidätetään.
Game program © 1994 Ocean Europe Ltd.

Sony Electronic Publishing takaa tämän Sony Electronic Publishing tuotteen alkuperälselle ostajalle yhdeksänkymmenen (90) päivän ajaksl ostopäivästä, että tämä pelikasetti on vapaa materiaali ja työn laatuviolsta ja hyväksyy, sen ajanjakson sisällä ja sen optlossa, joko korjata tai vaihtaa se maksuttomasti. Lähetä tuote postimaksutta, yhdessä ostopäivätakuun kanssa, alapuolelia mainittuun osoitteeseen. Tämä takuu oi oie sovellettavissa ja on mitätön, jos vika tässä Sony Electronic Publishing tuotteessa on alheutunut väärinkäytöstä, kohtuuttomasta käytöstä, väärlnkäslttelystä tai huolimattomuudesta johtuen.

TÄMÄ TAKUU ON KAIKKIEN MUIDEN TAKUIDEN SIJASTA JA EI MINKÄ HYVÄNSÄ LUONTEISEN MITKÄÄT MUUT ESITTÄMISET TAI VAATIMUKSET TULE SITOMAAN TAI VELVOITTAMAAN SONY ELECTRONIC PUBLISHING IA, MITKÄ TAHANSA IMPLIKOIDUT TAKUUT SOVELLETTAVISSA TÄHÄN PEHMOTUOTTEESEEN, SISÄLTÄEN KAUPPAVALMIUDEN JA SOPIVUUDEN TAKUUT MÄÄRÄTYLLE TARKOITUKSELLE, OVAT RAJOITETUT YHDEKSÄNKYMMENEN (90) PÄIVÄN AJANJAKSOLLE KUTEN EDELLÄ TÄSMENNETTY. KOHDE EDELLISEEN, TÄMÄ SONY ELECTRONIC PUBLISHING TUOTE ON MYYTY "KUTEN SE ON", ILMAN MINKÄÄNLAISTA ILMENTÄVÄÄ TAI IMPLIKOITUA TAKUUTA, JA SONY ELECTRONIC PUBLISHING EI OLE VASTUUSSA MINKÄÄNLAISIIN MILLAISIIN MENETYKSIIN TAI VAHINKOIHIN TAHANSA, JOTKA OVAT TULOKSENA TÄMÄN TUOTTEEN KÄYTÖSTÄ. SONY ELECTRONIC PUBLISHING EI TULE MISSÄÄN TAPAUKSESSA OLEMAAN VELVOLLINEN TÄMÄN PEHMOTUOTTEEN SATUNNAISISTA TAI OMISTUKSESTA, KÄYTÖSTÄ TAI TOIMINTAHÄIRIÖSTÄ OLEVISTA SEURAUKSISTA JOHTUVISTA VAHINGOISTA.

Muutamat meat eivät salii rajoituksia kuten, miten kauan takuu on voimassa ja/tai polkkeuksia tai rajoituksla johtuen vahingoista, joten edellä mainitut vastuun rajoltukset ja/tai poikkeukset eivät saata soveltua sinulle. Edellä mainittu takuu antaa sinulle erltyisen laillisen oikeuden, ja sinuilla saattaa myös olla muita olkeuksla, jotka vaihtelevat maasta toiseen.

FINLAND
Sony Music Entertainment OY
Ahventie 4b (PL 12)
02171 Espoo
Finland

DENMARK
Sony Music Entertainment A/S
Vognmagergade 7
1120 Copenhagen K
Denmark

OCEAN EUROPE LTD.

Sony Electronic Publishing
13 Great Marlborough Street
London W1V 2LP

TM & © FOX CHILDREN'S NETWORK, INC. 1992. ALL RIGHTS RESERVED.
GAME PROGRAM © 1994 OCEAN EUROPE LIMITED.

PRINTED IN JAPAN